ストリートファイターⅡ ダッシュプラス

徹底攻略BOOK



㊖メガドライブVol.8 付録①

ストリートファイターII ダッシュプラス 徹底攻略BOOK

CONTENTS





STREET FIGHTER II' PLUS
徹底攻略BOOK
■カプコン■9月28日発売予定■9800円■アクション■1〜2人用
24M

これがMD版ストII

ACストII'を忠実に移植

ゲームセンターで大ヒットした対戦格闘ゲームの歴史的名作『ストII』で、今まで使えなかった四天王キャラを使えるようにし、既存の8人キャラの細部を変更した"対戦専用ゲーム"である『ストII'』をMDに移植したのがこの『ストII'PLUS』なのだ。他機種にも移植されている『ストII』シリーズだが、はっきりいってMD版が一番アーケード版に近いデキだ。マジな話である！

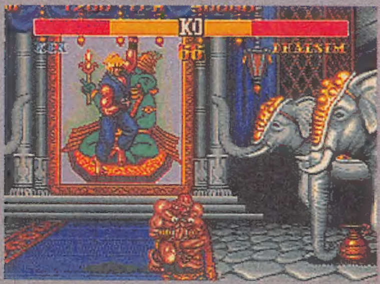


⬆それがもっとも顕著に現れるのが、この弱足払いからのキャンセル大パンチだ。

ついにお待ちかねの『ストII' PLUS』が発売されるぞ。ウワサはかなり前から流れていたものの、MDユーザーとしてはいつ出るかハッキリせず眠れぬ夜を過ごしてきたよね。でも、もう安心。長い間待った甲斐があって、『PLUS』はゴージャスかつリアルなデキとなっているのだ。それ

ノーマル・VS・グループの3つのモードで楽しめる！

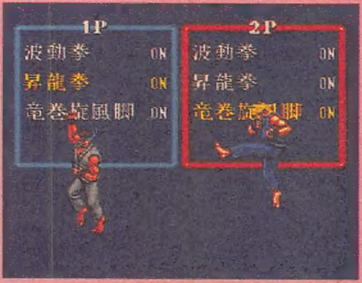
NORMAL MODE



ひとりでCPUを相手に勝ち進んでいくノーマルモード。ボーナスステージもあり、なかなか楽しめる。

VS MODE

ソフトを買う人のほとんどは、これのために買うといっても過言ではないだろう。CPUは関係ない、人間VS人間の対戦モード。12人のキャラから好きなひとりを選び、好きなステージで闘う。もちろん同キャラ対戦も楽しめるし、実力によって強さを変えるハンデ設定も健在。それに今回は特殊設定で、各キャラの必殺技をひとつひとつ封じるモードも初期設定からついている。これにより、大きくハンデをつけることも可能になったのだ。



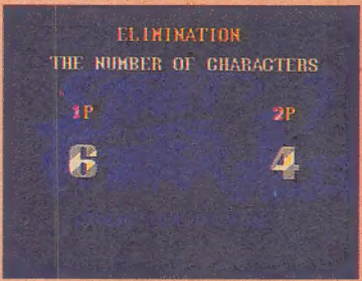
⬆必殺技を使用するかどうか、1つずつ設定できる。この画面をしばらく眺めているのも結構おもしろいゾ！　全部OFFにして、地味な闘いも渋いんじゃないか……なんてね。

GROUP MODE

今回、MD版で初めて採用されたのがこの「グループ（団体戦）モード」だ。団体戦には「マッチプレイ」と「イリミネイション」の2つのプレイモードがあり、それぞれ遊べるのだ。「マッチプレイ」は、1～6キャラをそれぞれ選び、それぞれ闘って（この場合、6試合行われる）勝ち数で勝敗を決める。「イリミネイション」では1～6キャラをそれぞれ選び、"勝ち抜き戦"を行う。最後に勝ち残った方が勝者である。どちらも友達とやれば、かなり燃えるぞ！



⬆敵がどのキャラを選んでくるかわからないので（時間をかけて選べば細かい戦略も練れるのだが）、なかなかスリルがあるぞ。マッチプレイの方が、バラエティに富んでおもしろいかも。



⬆ちなみに両方とも試合は一本先取で決まる。イリミネイションの場合は勝ち抜き戦なので、キャラクターの順番をよく考えて選ぶと、展開がグンと有利になる。デタラメでも楽しいけど。

ダッシュPLUSだ!!

じゃあ、大まかに紹介していこう。とにかくこのソフトは期待の１本なので、今までPC版『ダッシュ』やSFC版『TURBO』を買わずにガマンしてくれていたMDユーザーにとっては、まさに起死回生の昇龍拳ってな感じだ！とにかく長く楽しめることうけあいの、超おすすめ品だぞ!!

なんと大ボーナス!! うれしすぎ!! エキサイトモード

『ダッシュ』がMDでできるのはうれしいが、それ以上に『ストⅡ'PLUS』にはスペシャルオマケ〝エキサイトモード〟が追加された！　これは、『ダッシュ』モードのキャラの色を変更し新しい必殺技を多数追加したスペシャルバージョンで、０速（『ダッシュ』と同じスピード）から10速（スピードを意味する星が10こ）までのゲームスピードの調整ができる。ここまで読めば、誰もがAC版『ストⅡ'ターボ』を思い出すだろう。もちろん新しく追加された必殺技は、『ストⅡ'ターボ』で使用できるものに近い。

このエキサイトモードの追加によって、ユーザーは楽しみを何倍にも増やすことができる。空中竜巻旋風脚や気功拳などの新必殺技を使えれば、対戦の魅力はいやおうなしに膨れ上がってくるわけだし、スピードの調整も『ストⅡ』ではうれしい機能だ。

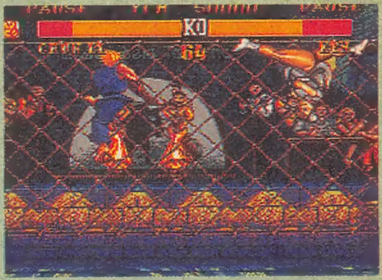
何はともあれ、こんな数々のオマケによって『ダッシュ』とはまた違ったおもしろさが広がったのは確かだ！



⬆「エキサイト」を選ぶとタイトルの文字色がガラリと変わる。これには超びっくり！

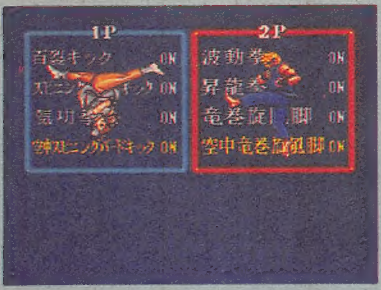


⬆さらにゲームスピードを選択できるというスピードチェンジモードもある。



⬆うっき〜!!　空中竜巻ィィ〜ッ！　空中スピニングバードキィ〜ック!!

新必殺技も!



当然、新必殺技はぶりばりに使えるので、楽しみまくりだ。ざっと数えただけでも８つの新技があるので、それらのうまい使い方をマスターするまで楽しめる。もちマスター後はそれ以上に楽しめるハズだ。新技の中には連続技に組み込めるものもあり、かなり強いものもある。さらにまったく使えないもの（ヨガテレポートなど）もあって、非常に魅力的だ！

だから大変お買い得なのだ!!

…とこれだけレポートすれば、キミもこの『ストⅡ'PLUS』がいかにお買い得かわかってくれたと思う。しかし、まだわからないキミ、立ち読みのキミのためにもう一度書こう。

①まず、AC版『ストⅡ'』に非常に近い完成度を誇る事実。弱足払いキャンセル強アッパーやダルシムの空中ダメージもバッチリそのまま移植された!!

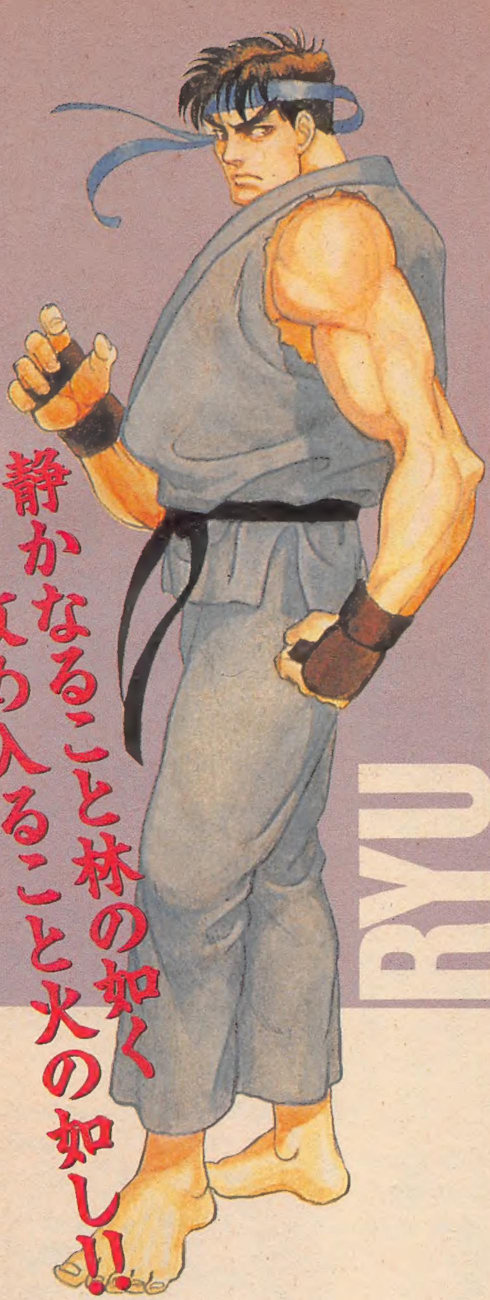
②新モード「団体戦」が加わり新たな楽しみができた！（マジで楽しいぞ）やりようによっては最大12人で２チーム作って遊んだりできるぞ！

③MD版ならではのオマケ「エキサイトモード」があり、まるで２種類のゲームを楽しむことができるようだ！

④MD２には６ボタンパッドが標準で付いているため、わざわざ『ストⅡ'PLUS』のために新しいパッドを買う必要がなく、余計な出費を抑えられるから、ソフトが実質的に安いということになる。

さあどうだ。買うしかないよねぇ!?

ではさっそくお店へいってみよう!



静かなること林の如く
攻め入ること火の如し!!

RYU

リュウ

この日のために修業を積み帰ってきた男リュウ!

物静かで、クールな感じのリュウ。そのリュウが、今回ダッシュになって自分の技に磨きをかけて帰ってきた。

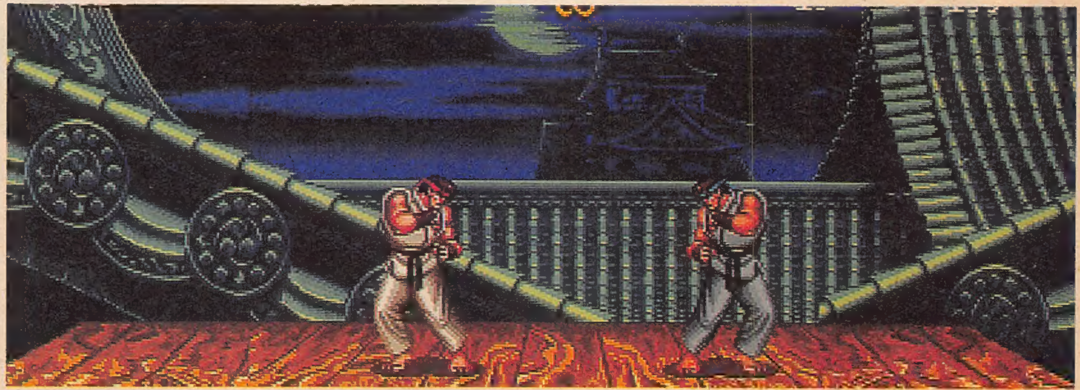
その磨きをかけてきた技というのが波動拳・竜巻旋風脚だ。まず波動拳は、前回に比べてでるのが速いということ。これまではいつもはじに追い詰められてばかりだったけど、この改良された波動拳によって今度は逆に相手をはじに追い詰めることができるようになった。こいつはかなり強くなっている。そして竜巻旋風脚。竜巻旋風脚の方は、上昇中と下降中が無敵になったということ。そのため飛び道具等は、ひきつけてだせば、上昇中の無敵時間を利用してかわしつつ相手にダメージを与えることができるし、下降中に落とされることがないので、着地後すかさず投げたり、そこから連続技をねらってみることもできるようになった。

このリュウの改良された技を最大限生かす戦い方をすれば、おのずから勝利への道は開かれるだろう。

PERSONAL DATA

名称――リュウ
生年月日――昭和39年7月21日
身長――175cm
体重――68kg
3サイズ――B112、W81、H85
血液型――O型
好きなもの――武道一般、水ようかん
嫌いなもの――クモ

静かなる城朱雀城



「疾きこと、風の如し」「静かなること、林の如し」「攻め入ること、火の如し」「動かざること、山の如し」――これすなわち、「風林火山」の心得なり。

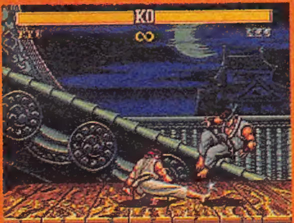
すっかり夜も静まった、とある格闘道場。ここに、一人の孤独な戦士がいた。彼の名は「隆」。今夜もまた修行に励み、強い奴が訪れるのを待っている。そう、「風林火山」の四文字を胸に……。

波動拳と竜巻旋風脚をうまく使え!!

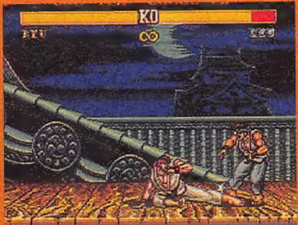
リュウの攻め方として、せっかく改良された波動拳・竜巻旋風脚を使わない手はない。波動拳はでるのが速いので、至近距離からの強の波動拳を撃てば、相手が警戒していなければ当たるし、ガードされたとしても、ますます警戒してあまり近づかなくなる。そして中間距離になったら今度は、弱と強を混ぜ相手をほんろうする。このときに気をつけなければならないことは、波動拳を撃つタイミングを相手に読まれないことだ。読まれてそこから連続技を喰らってピヨってしまったら、致命的なダメージになってしまうからだ。それを防ぐためには、波動拳のタイミングが単調にならないように気をつけることだ。

そして竜巻旋風脚。この技は上昇中、下降中が無敵なのでそれを利用する。近距離で飛び道具を出されても上昇中の無敵を利用して避けつつ攻撃する。ちなみに上昇中の無敵の間なら対空兵器にもなる。リュウはケンよりも少し足が遅いので、それを補うためにこれらの必殺技をうまく使っていこう。

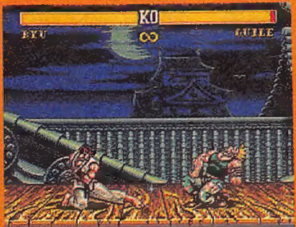
よく使う有効な基本技



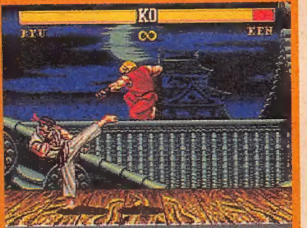
⬆リーチはないが、とても強い強足払。当ればよし、ガードされてもキャンセルで波動拳が撃てる。この他にも竜巻旋風脚もでる。



⬆強さは強足払いとまではいかないが、リーチがあり、キャンセル技もでる中足払い。キャンセル技を利用した連続技もある。



⬆相手の足払いをけっこうかえせる弱足払い。これ以外にも弱キックと強パンチ同時押しのキャンセル技がでるなど便利な技だ。

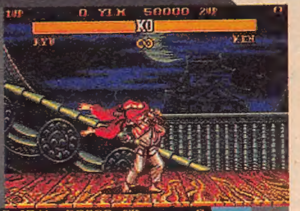


⬆遠距離から跳んできても落とせるすごい対空兵器弱中キック。ケンの跳び強パンチでさえ完璧に落とせるすごい代物。

つかみ技

背負い投げ

投げの間合いで⬅か➡と中か強



巴投げ

背負い投げの間合いで⬅か➡と中か強

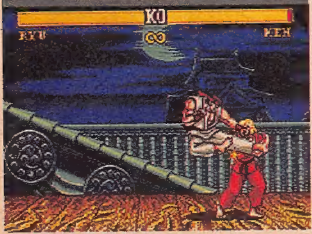


基本技

	パンチ 弱	パンチ 中	パンチ 強	キック 弱	キック 中	キック 強
斜めジャンプ	ストレート	ストレート	ストレート	ひざ蹴り	跳び横蹴り	跳び横蹴り
真上ジャンプ	ストレート	ストレート	ストレート	前蹴り	前蹴り	旋風脚
立って遠い間合い	ジャブ	正拳突き	正拳突き	ハイキック	ハイキック	回し蹴り
立って近い間合い	ひじ打ち	フック	アッパー	ローキック	ひざ蹴り	ねりちゃぎ
しゃがみ	ジャブ	ストレート	突き上げアッパー	キック	くるぶしキック	回転足払い

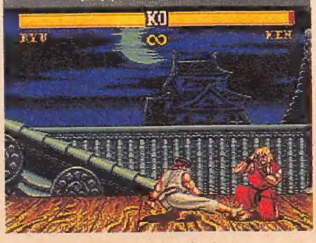
基本技コンビネーション!!

跳び横蹴り



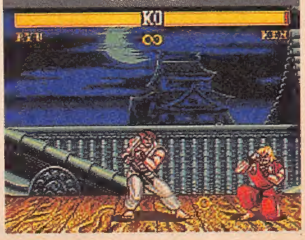
⬅まず倒れた相手に跳び蹴りをだす。ジャンプするタイミングは遅すぎず、早すぎず。

回転足払い



⬅ガードされたらすかさず強足払いを入れる。このときに波動拳のコマンドを入れる。

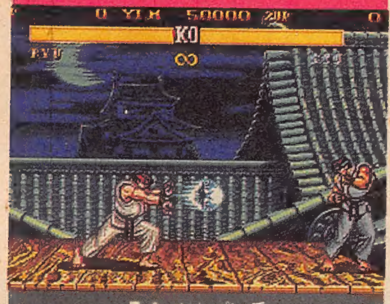
波動拳



⬅足払いがキャンセルされて波動拳が出る。この技はよく使うのでマスターしよう。

修業の成果を見せてやれ！ 必殺の技

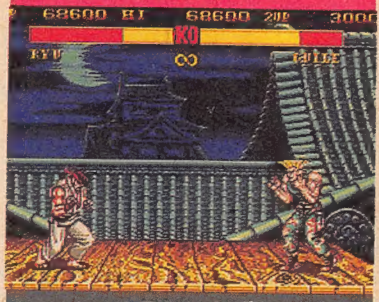
波動拳



↓↘→＋パンチ

⬆手の平に気をためそれを放出する技。遠い間合いでの牽制攻撃に使えたり、相手を端に追い詰めることにも使う。ケンとは違い出るのが速い。

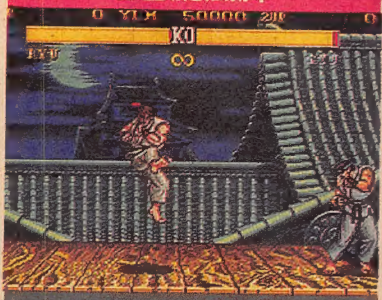
昇龍拳



→↓↘＋パンチ

⬆完璧な対空兵器である昇龍拳は、そればかりでなく、攻撃力も強い。ただしケンと違ってスキが多く反撃を喰らいやすい。このため使う時は確実に。

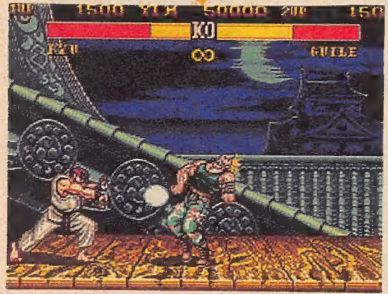
竜巻旋風脚



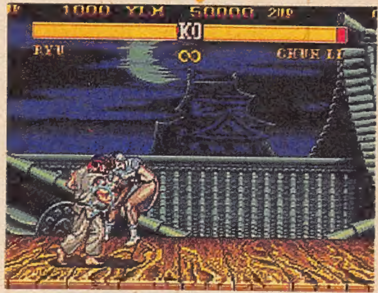
↓↙←＋キック

⬆上昇下降中無敵なので相手の技を避ける時などに使う。しかも攻撃力もあるので避けつつダメージを与えることもできる優れもの。

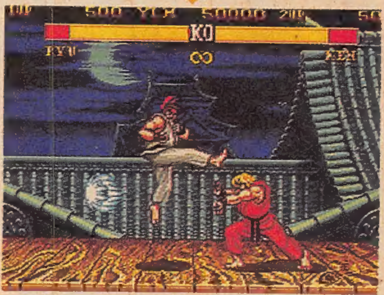
必殺技はここで使うといいぞ



⬆リュウの波動拳はケンの波動拳よりもモーションが速く、出るのも速い。このためリュウの波動拳は遠距離、中間距離、近距離どこでも使える。遠距離での牽制、中間距離での弱・強を使い分ける攻撃、これは弱と強とを見切わめるのが難しいため避けるのがやっかいで、当たることが多い。近距離で出せば相手の技を封じることもできる。これはケンにはできない。



⬆完璧な対空兵器となる昇龍拳。そればかりでなく攻撃力もあるので強い。ただリュウの昇龍拳はケンと違ってスキが多く、反撃を喰らいやすい。そのためケンのようにむやみに出せないのだ。狙いに狙った時に使うようにしよう。しかし昇龍拳を混ぜた連続技などが入る時にはバンバン使おう。特に背中蹴りアッパー昇龍拳が強い。体力が半分あっても倒すことができるぞ。



⬆リュウの竜巻旋風脚は強い。なんといっても上昇中、下降中において無敵なのだ。それに攻撃力もあるので、近距離から飛び道具を撃たれても上昇中の無敵を利用して避け、なおかつダメージを与えることができる。他に下降中の無敵を利用して着地後、投げるか連続技にもっていくことができるし、竜巻旋風脚を使った連続技などもあるので、いろんなバリエーションを組むことができる。

Theコラム

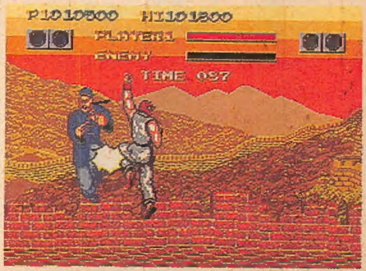
真の格闘家への道

リュウが真の格闘家を目指し始めたのがアーケード版のストリートファイターだった。あの頃のリュウは若々しく闘争心剝き出しといった感じで、今のリュウとは大違いだった。胴着は今と同じ白だったがここからが違う。まず、ハチマキの色が白なのだ。今は靴を履いていないのに昔は赤い靴を履いていたのだ。それになんといってもリュウの昔の髪の色は赤だったのだ。

今の髪の色が黒だからリュウは髪を染めていたのだ。とても今と同じ人物には見えない。波動拳の威力も今とは比べられないほど威力があり、竜巻旋風脚も1発当たれば何発でも入ってしまう恐ろしい技だった。昇龍拳も今では2発しか当たらないが、あの頃は3発も当たったのだ。

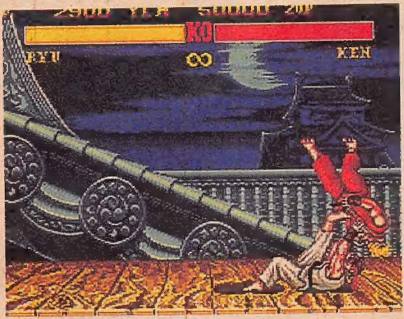
おまけに3発当たれば体力が満タンでも倒すことができるという恐ろしい技。しかも防御ができない。その昇龍拳であのサガットの胸に傷をつけたのだ。

そのサガットも、それをバネに新しい技をひっさげ戻ってきた。リュウの真の格闘家への道はこれからなのだ。



⬆見よ、この昇龍拳を。この必殺の昇龍拳でサガットを倒し、一度は格闘家の頂点を極めた。

一撃必殺！リュウの連続技



ダッシュになってリュウとケンの連続技も、それぞれ改良されている必殺技を主体に変わってきた。ケンは昇龍拳を主体に。そしてリュウは波動拳、竜巻旋風脚を主体となっている。

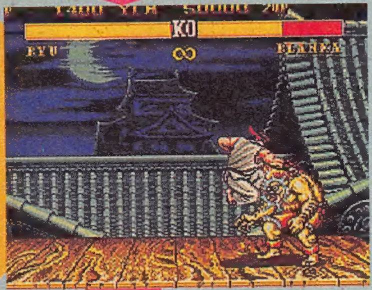
波動拳を使ったおもな連続技は、ジャンプ強パンチ→しゃがみ中キック→波動拳。もう1つはジャンプ強パンチ→アッパー波動拳である。これらの技はピヨっていない相手ならピヨる使える技である。

それほど痛くはないが、簡単に使える技である。竜巻旋風脚を使う連続技は、ジャンプ強パンチ→しゃがみ中パンチ→旋風脚である。これらはいずれも全キャラに入るのでぜひ使ってくれ。他に昇龍拳を混ぜた連続技がある。まずジャンプ強パンチを当てて着地後フック昇龍拳を入れる技だ。これは難しいが威力があるので使えるようにしたい。この技が入る相手はガイル、ブランカ、ベガである。

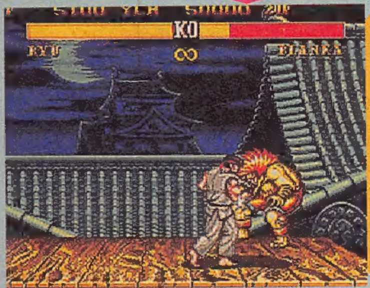
ビギナー用 連続技



➡ピヨっている相手にジャンプをする。この時遅くジャンプするとピヨリが直ってしまう可能性があるので気をつける。



➡強パンチを当てる。このときなるべく低めに当てる。あまり上の方だと、次の攻撃がガードされたり投げられたりしてしまう。



➡着地と同時に昇龍拳を出す。ここでも昇龍拳を失敗すると、ガードされたり投げられてしまう。昇龍拳は弱で出すのがよい。

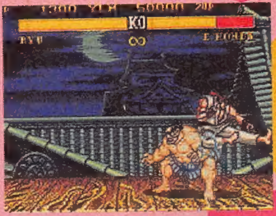
ピヨっている相手にジャンプする。この時あまり遅くにジャンプしてしまうと相手のピヨリが直ってガードされてしまうので気をつけよう。次に強パンチを入れるのだが、ここはなるべく下の方に当てることを心掛ける。上で当てるとこの後の昇龍拳がガードされたり、投げられてしまう可能性があるからだ。

この技は簡単に出せるので、必ずマスターしよう。

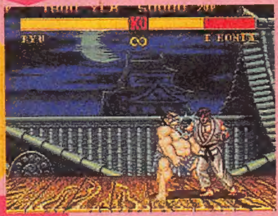
エキスパート用 連続技



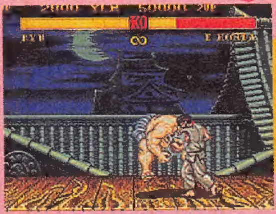
➡相手の背中を蹴れるようにジャンプをする。このジャンプではとても難しいので慣れるまでガンバル。ジャンプするタイミングも難しいので覚える。



➡ここで背中蹴りをやる。このタイミングが一番難しいがどこで蹴るか覚える。背中蹴りを当てるタイミングは少し早めに蹴りを出す。



➡着地後すぐさまアッパーを当てる。このときに焦って昇龍拳のコマンドを入れてしまうと、アッパーが出ずに昇龍拳が出てしまうのであくまで冷静に。



➡そしてアッパーがキャンセルされて昇龍拳が出る。これはリュウの連続技の中で最強の連続技なので、完璧に出来るまで練習をしておきたいものだ。

この連続技はリュウの最強技なのでぜひマスターしてもらいたい。まず背中蹴りだがこれを決めるのが一番難しい。当てるコツはリュウの尻が相手の頭の上にきたときに蹴りを出すのがコツだ。この後のアッパー昇龍拳は冷静にアッパーを押してから昇龍拳コマンドを入れるようにしよう。この連続技が決まる相手としてリュウ・ケン・春麗・本田等がいる。



E.本田

特殊な操作感を必要とする巨漢の力士だ!!

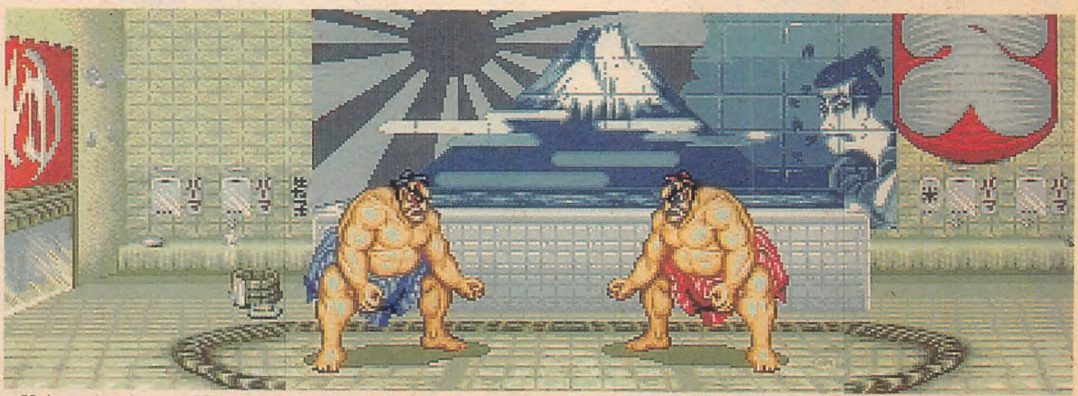
なぜ「本田」なのか？　日本を連想させる名前だからだ。ではなぜ「エドモンド」なのか？　それは謎だ。漢字で書けば、「江戸主水」である。そのへんだろう（超いいかげん&根拠なし）。

体が極端に大きく動きは重く、ジャンプ力もあまりないキャラだが、そのかわり技のリーチが長く、攻撃によるダメージ量がハンパじゃない。日本人とは思えないような足の長さを利用して敵を転ばせ、張り手を超高速で繰り出す「百裂張り手」で敵を追い込む。そしてこの巨体からは予想もつかないような高速攻撃、「スーパー頭突き」が、本田の手足の長さをより際だたせる。また、逆に弱のスーパー頭突きは出るスピードは遅いのだが、無敵時間があるため敵のジャンプ攻撃や、転ばされてからの起き上がり時などにうまく出すと、形勢逆転できる。投げ・絞め技の間合いも広く、投げ合いなどでは強い。基本的にしゃがんでスーパー頭突きをためながら闘うことが多く、慣れないと使いづらいキャラだ。

PERSONAL DATA

名称	エドモンド本田（日本出身）
生年月日	昭和35年11月3日
身長	185cm（まげ含む）
体重	137kg
スリーサイズ	B212、W180、H210
血液型	A型
すきなもの	ティラミス、ちゃんこなべ、風呂
きらいなもの	優柔不断

東京・江戸の湯



設定によれば、この風呂は、お風呂大好きな本田が、大好きな相撲と風呂を合体させてしまったもので、つまり経営者は本田なわけだ。さすがに角界で名声を得ただけに、金はあるわけね。それにしても風呂に土俵とは…！　湿気で綱もすでに腐っているような気もするし（後ろのちょうちんも含む）、闘ってても足元が滑りそうなんですけど……。

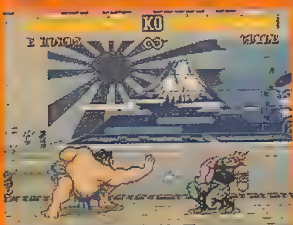
リーチ長し！ 特殊だが極めると強い

本田は日本人のくせに手足が異常に長い。やればすぐわかると思うが、どの技もかなりリーチがある。そりゃ、ダルシムにはかなわないけど、トータルのリーチ（ガイルの中足払いのように一部の技が長いのではなく、各基本技がほとんどどれも長い）では全キャラの2番目ではないだろうか。ただ移動速度が遅いため、あまりそういう印象はうけないが、ザンギやリュウ、ケンなど、リーチが短かく足があんまり速くないキャラにとっては、彼の足技やしゃがみ弱張り手はなかなかの恐怖。しかもそれ単体が恐いのではなく、そういった基本技を出しながら、突然百裂張り手に移行してくる可能性があるのが恐怖なのだ。さらに、スーパー頭突きはアーケードの元祖「ストリートファイターⅡ」のときよりも大スピードアップ（中、強）したため、本田が前進してこないとき（頭突きをためているとき）は一瞬も気を抜けない。かといって百裂や頭突きを警戒しすぎると、フェイントで接近されて投げを喰らってしまったりする。ナメるのは禁物だが、警戒しすぎるとペースにはまる、これが本田の全体的な位置なのだ。

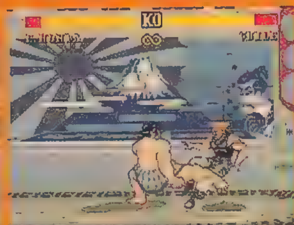
ただし、弱点も大きい。体の幅が広いために飛び道具をよけるのが難しいという点だ。特に波動拳が苦手で、これをうまくよけられるかどうかで対リュウ／ケン戦が変わってくるほど。ヨガファイヤーやタイガーショットは楽によけられるのだが…。

とりあえず、使いまくって慣れるべし。

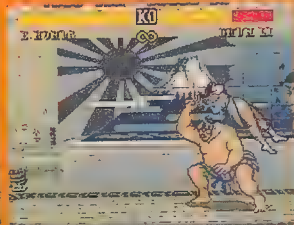
基本技の使い方を覚えよ!!



↑しゃがみ弱パンチ。体を乗り出して手をグイっと伸ばして出すため、かなりリーチがある。そして足払いと相打ちしない（！）



↑通称「すってんてんキック」。立った状態で弱中強キックを押すと、必ず相手が転ぶこの技になる。特に[illegible]



↑ジャンプ攻撃に対しての迎撃技はコレ。立ち強パンチをすこし引きつけて出せば、強力な「カラタケ割り」になる。

つかみ技



投げの間合いで ←か→と強キック

基本技

	パンチ 弱	パンチ 中	パンチ 強	キック 弱	キック 中	キック 強
斜めジャンプ中に	ジャンプチョップ	ジャンプチョップ	ジャンピング張り手	百貫落とし	フライングスモウプレス	跳び蹴り
真上ジャンプ中	ジャンプチョップ	ジャンプチョップ	ジャンピング張り手	跳び丸太蹴り	跳び丸太蹴り	跳び丸太蹴り
立って近い間合いで←か→	／	／	／	／	ひざ蹴り（二段）	／
立って遠い間合い	張り手	張り手	ごっつあんチョップ	払い蹴り	払い蹴り	払い蹴り
立って近い間合い	張り手	張り手	ごっつあんチョップ	向こうずねキック	向こうずねキック	丸太蹴り（二段）
しゃがみ	しゃがみつっ張り	しゃがみつっ張り	出足払い	四股蹴り	四股蹴り	土俵払い

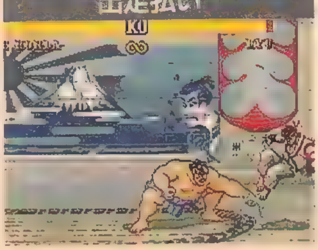
基本技コンビネーション研究部屋！

しゃがみ弱張り手



⬅無敵ではないのでバカみたいに連打すると必殺技で返されるが、うまく使って…

出足払い



⬅うまく空振りを誘えたら、間合いを合わせて出足払いを当てて転ばせる。

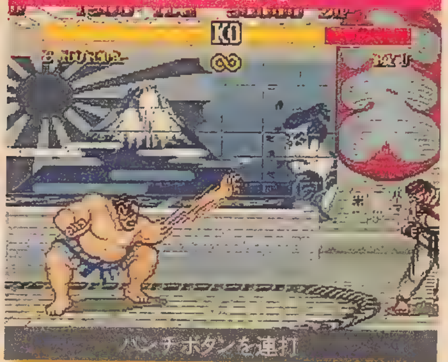
払い蹴り（弱〜強）



⬅転ばせたら起き上がりに払い蹴りでふたたび転ばせ狙い。弱と強をからめるのも有効。

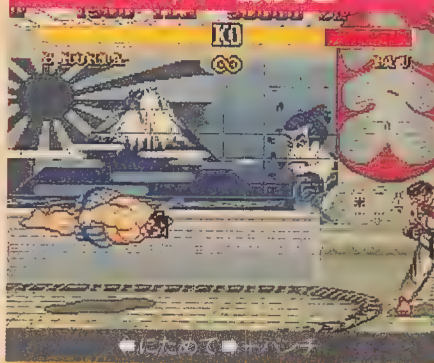
必殺技はいずれも当たれば痛いぞ！

百裂張り手



➡リーチが非常に長い連打技。連続で当たるわけではないが密着して出せば5回ほどガードさせられる。また、出したまま前後に移動できる。

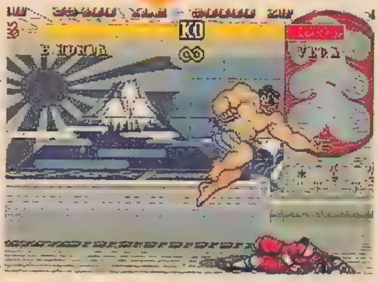
スーパー頭突き

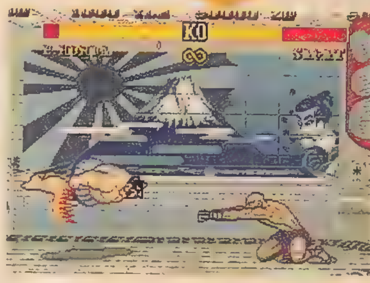


⬅空中を敵に向かって飛んでいく技。強が一番速く強力。弱は出した瞬間に短い無敵時間があり、返し技として使うのが有効。タイミングが難しい。

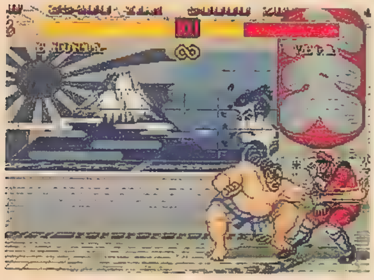
必殺技はこう使え!! エドモンド本田

➡スーパー頭突きでジャンプした敵を撃ち落としたり、投げたあとにジャンプして密着し、ジャンプ中にパンチボタンを連打する。こうすると着地後に百裂張り手がでる。この方法は連打系の必殺技なら（ブランカ・春麗など）みんなできるぞ。



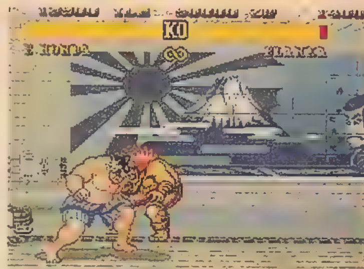


⬅主に使うのが、敵のスキ（技の空振り時や、歩いて接近してくるときなど）をついて出す戦法。強の頭突きはかなりのスピードなので、読まれない限り返し技を出されることは少ない。遠くで敵が転んだときなど、起き上がりに重ねる手も。



⬅密着状態から百裂張り手で、ガードされても5回ほどガードダメージを与えられる（必殺技はガードされても1ドットダメージを与える）。このとき、方向キーを敵側に入れて、接近するように。逆に入れたりすると全然当たらないぞ。

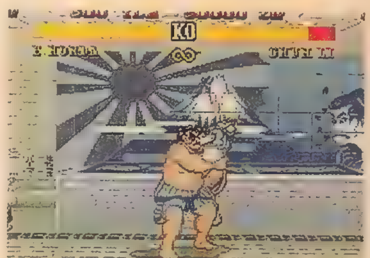
➡弱スーパー頭突きは、出始めに少し無敵時間があるので返し技として使うことが多い。ごっつぁんチョップで返しにくいブランカのジャンプキックなどに出すといい。また、起き上がり弱スーパー頭突きもうまく出せれば形勢逆転できる。



The コラム

日本といえばスモウという短絡的な考え方は好きだが、少し本田の戦闘スタイルは相撲っぽくないよな。もともと相撲は組み合うスポーツなのに（いや、そんなことはない、という相撲マニアの方には申しわけないが）、組む技っつったら俵投げ、鯖折りしかない。折檻蹴りは反則じゃないのか？

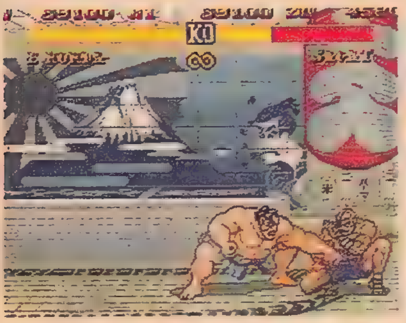
ほとんど組まず、打撃技や足を払う技がほとんどで、跳び蹴りとか空中チョップみたいなとんでもない技ばかり使って闘うことが多い。これでは、「スモーのすばらしさをワールドに広めるでゴンス」っていう彼の野望とは結果的に違ってきてる。う〜ん。まぁ、彼の「またわり」力だけは認めるけどね。歩くときなんか百足みたいにガニ股でのっしのっしと歩いて気持ち悪いぐらい。あと、しゃがむとすごく小さくなって、土佐闘犬みたい。「百貫落とし」でも本田が異常に小さく折りたたまれててコワいし、「スモウプレス」ってのもちょっとスゴいよなあ……。意味不明。『ダッシュ』本田は『ストII』業務用シリーズでは弱い方だから、その移植だけに対戦モードでもかなり苦戦するだろうね。



⬆さば折りはなかなか楽しくていいけどさ、春麗にやるのが特に。

彼にとって相撲とはなに？

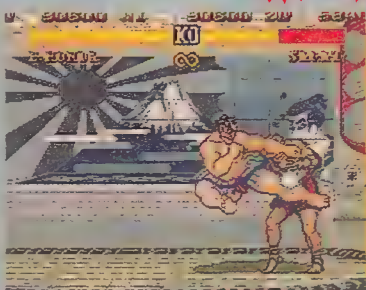
連続技は難度（失敗率？）が高いぞ!!



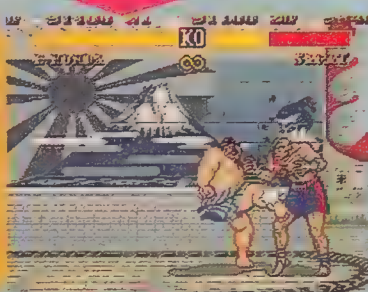
本田の連続技は、業務用の『ストⅡ』のときは多かった。しかし『ダッシュ』では大幅な強弱バランス調整で、本田の中張り手からの連続技が入りにくくなってしまったため、急激に連続技という観点から見た本田は色あせてしまった。よって、1つずつしか紹介しないのでそのつもりでヨロシクゥ。「跳び強パンチ（orキック）→立ち中張り手→出足払い」という本田のもと定番3段は、ラストの出足払いの入る確率が非常に低くなってしまったため、狙わない方がいいという結論を出した。かわって、強キックボタン1つでできる技、またはもともと非常に入りにくい四段攻撃を紹介しよう。この2つなら狙っても損はないぞ。

また、無理して連続技を決めるのはメンドーだ、という人には、敵がピヨったら投げてしまい、その後ジャンプで接近して百裂で削る、というのがおススメだ。

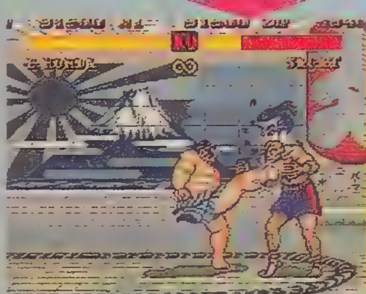
ビギナー用 連続技



➡ピヨった敵に（ピヨってなくてもいいが）、跳び強蹴り。なるべく低めに入れないと次の攻撃につながらない。



➡着地前から強キックボタンを連打しておく。至近距離だから丸太蹴り（2段ハイキック）になる。当たれば必ず2発入るぞ。



➡2段目。「ドォンドォン」と入る大ダメージ技。これほど簡単な三段は他になかろー。2、3段目を中キックにしてもOKだ。

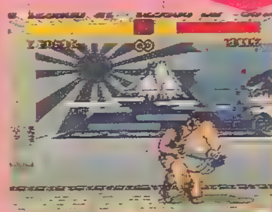
単純さでは群を抜く強キック3段。しかも大ダメージ。なんと業務用『ストⅡ』のときは、この3段でピヨピヨに持っていけたりした。

この技のコツは、やっぱり最初の攻撃をいかに低めに決めるか。あまりひきつけると技が消えてしまい空振りになる。どちらかというと一発目は強張り手のほうがいいのかもしれない。

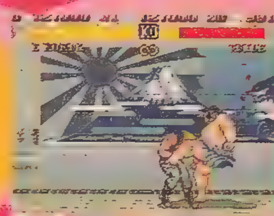
エキスパート用 連続技



➡『ダッシュ』以降急速にメジャーになった本田の4段。とりあえず背中の低めに当たるようにスモウプレス。この技は当たり判定が広いのだ。



➡着地と同時に立ち中キックの膝蹴り（2段技）。この技は一発当たれば必ず2発当たる。出す際にも一応、方向キーを敵側に入れておくべし。



➡2段目が入る前に、パンチボタンを猛連打する。さすればヒザ2段が消えたのち百裂張り手が出る。しかし、リセット技ではないので怪しいのだ。



➡運がよければ百裂が入って4段となる。これだけ入ればなかなかの大ダメージだ。また、ラストを出足払いにしても入ることがあるので挑戦してみよう。

この連続技は『ストⅡ』でも不可能ではなかったが、『ダッシュ』で連打技の入力が優しくなったため、急速に広まった技だ。業務用よりもMD版のほうが成功率が高いような気もするので、敵がピヨったとき、または近くで転んだときなど、チャレンジするようにしよう。とはいっても、やっぱり失敗する可能性もあるので、投げ→百裂重ねだってべつに構わないだろう。



BLANKA

ブランカ

その外見からは想像もつかないしなやかさ

本来なら人の住めないジャングルで、しぶとく生き残ったブランカは、日々たくましく進化している。

ブランカの魅力は、なんといってもそのスピードと破壊力にある。素速い動きで敵を惑わせながら跳び込み、必殺の連続技を叩き込む。もちろん、剛だけじゃない。ローリングアタックは弱、中、強を出し分ければ、飛距離の違いとスピードによってフェイントになる。トリッキーな動きで相手のペースを乱すところは、まさに柔の部分だろう。

ブランカは直線的で攻め重視のキャラだと思っている人も多いだろうが実は逆であり、勝ちにこだわればこだわるほどその傾向は大きくなる。飛び道具がない、技の種類がどれも似ている、慣れると返されやすい技が多い、そして、待たれると非常に辛いなどの理由から、ブランカはただ攻めるだけでは一時の勝利しか味わえないのだ。勝つための作戦を練り、実行することが大切だ。

PERSONAL DATA

名称――ブランカ
生年月日――1966年2月12日
身長――192cm
体重――98kg
スリーサイズ――B198、W120、H172
血液型――B型
好きなもの――サマンサ・ピラルク
嫌いなもの――軍隊アリ

ブラジルステージ



アマゾン川? をバックに戦うステージ。とはいっても、アバラな感じのハウスに隠れて川自体はあまり見えないが。後は、ステージ中央の木にまきついたビックなスネークと、右端のスモールハウスにさりげなく吊るされたピラルクがブラジルのイメージをかもしだしているような気がする。ピラルクっていうのは、ブランカの好物の魚のことだぞ。

攻めキャラか？ 待ちキャラか？

ブランカは、対COM戦と対人戦でガラット戦い方を変えなければいけない。対COM戦の場合は、ある程度の強引さも必要だ。ただ、COMはどうしても決められたパターンから抜けられないから、何度もやっているうちに徐々に勝てるようになるだろう。問題は対人戦だ、初心者どうしのプレイならブランカは凄い威力を発揮するが、だんだんと対戦に慣れてくると、ブランカがどんな攻撃をしてくるかの“流れ”のようなものを読まれてしまう。そこで重要になってくるのが、相手の出した攻撃を返していく知識と、読まれても平気な戦い方だ。強引な跳び込みと連続技で勝ち星を増やしていくのもいい。しかし、それでは一定数以上の勝ちは無い。最後まで“あること”に気付かないで負け続け、ブランカを捨てる人もいるだろうから、“あること”を教えよう。それは、ブランカは“攻め”でも“待ち”でもない、“受け”のキャラクターなのだということ。攻めず、待たず、見せかけの技で相手に思い通りの技を誘いそれを返す。これが“受け”だ。

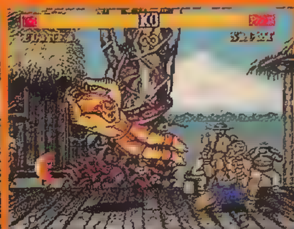
きらりと光る、鋭い小技たち



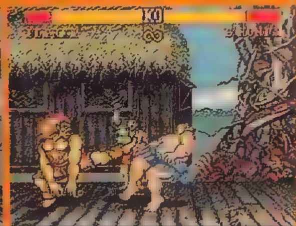
■ブランカ最高の[illegible]が、この立ち強パンチ。一方的に敵を撃墜する確率が、他の技と段違い。少し早めに出しても問題なし。



■[illegible]込むのなら強パンチ。3段、4段を入れる一段めに。早く出すか遅く出すかを使い分けるのも、テクニックのひとつ。



⬆垂直ジャンプ強キックは、COM戦ではもちろん、対人戦でも役に立つ。対空、対地のどちらにも使えて、しかも間合いが長い。

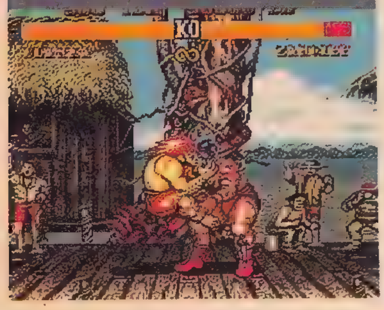


⬆COM戦ではその便利さがわからないが、対人戦ではこの立ち弱キックの有効性はピカ一。この技で押していくのが“受け”の基本。

つかみ技

ワイルドファング

かみの間合いで⬅か➡と強パンチ



基本技

	パンチ 弱	パンチ 中	パンチ 強	キック 弱	キック 中	キック 強
斜めジャンプ	フィストドロップ	フィストドロップ	サバイバルクロー	ワイルドヒール	ワイルドヒール	サバイバルキック
真上ジャンプ	フィストドロップ	フィストドロップ	フィストドロップ	ワイルドヒール	ワイルドヒール	サバイバルキック
至近距離で⬅か➡	／	ロッククラッシュ	／	／	／	／
立って遠い間合い	ベアアタック	ワイルドネイル	ブラッディーライン	ビーストキック	ビーストキック	ワイルドダンス
立って近い間合い	ビーストチョップ	ビーストチョップ	ブラッディーライン	ニーボンバー	ダブルニーボンバー	ワイルドダンス
しゃがみ	キャットクロー	スネークアッパー	スネークアッパー	ビーストステップ	ビーストステップ	ビーストテイル

かんだ後のフォローはコレ！

サバイバルキック



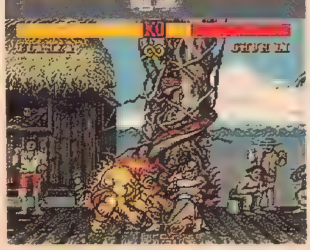
⬅相手が起き上がる直前に、垂直ジャンプ強キックがギリギリ当たる間合いでジャンプ。

しゃがみ



⬅相手にノコノコと近づいてピタリと止まる。リュウ、ケンなどは、つい昇龍拳を空振り。

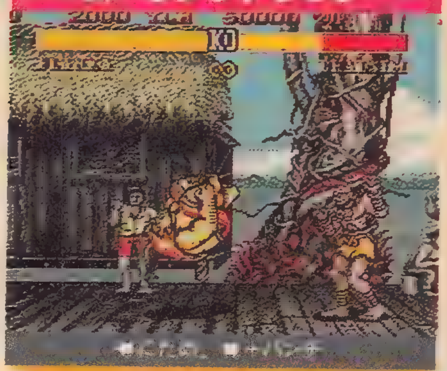
電撃



⬅相手の背中側に回り込んで、電撃を出し、相手の体力を少しでも削る。まさに鬼ー

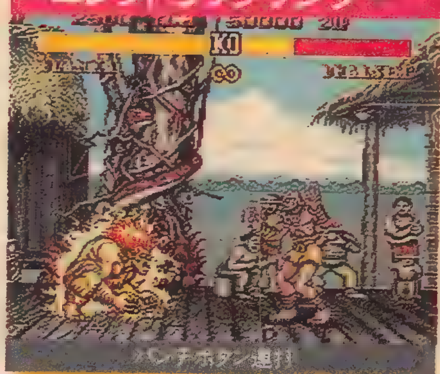
頼りすぎると自爆する、嵐の必殺技！

ローリングアタック



➡グルグルと回転しながら相手にぶつかっていく技。弱、中、強パンチのどれを押すかによって、飛距離と速さが変わってくる。使い分けよう。

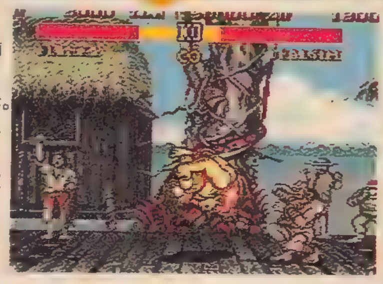
エレクトリックサンダー

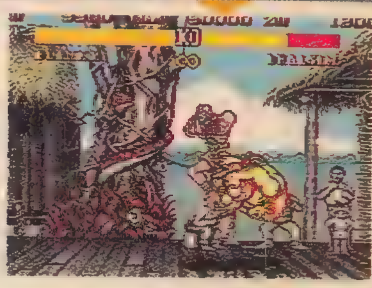


⬅どのボタンでもいいから、パンチボタンを連打する。みるみるうちに発電して、触わったヤツらはビリビリ。ただ、返し技が多いので要注意。

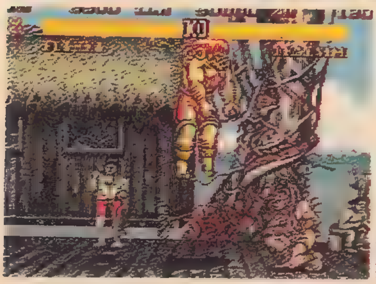
ローリングや電撃はこんな風に…

➡パターン1、敵の目の前にボトンと落ちるように、弱ローリングを出して噛む。一瞬のことだから、相手もひっかかりやすい。ボトンと落ちた後、電撃を出すバリエーションもある。当てる、当てないを混ぜてローリングがグー。



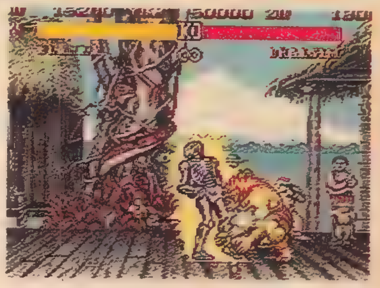


⬅いろんな技を使って、相手を嫌がらせる方法。まず噛む。ポイントは、噛んでいる時に、さりげなくローリングの強をためておくこと。次に、噛み終わって着地した瞬間にローリングを出す。その間、さりげなくパンチボタンを連打すると…



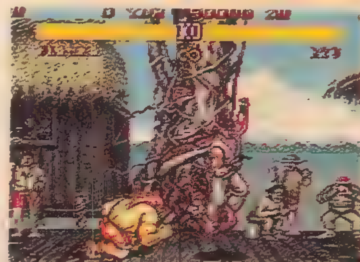
⬅パターン2、ローリングの直後ジャンプで跳び込んで、3段を狙う。これもローリング後の噛みや電撃と同じく、一種のひっかけ。もちろん、強ローリングを普通にブチ当ててもOKだ。要はいろいろ混ぜること。

➡（上段続き）相手が起き上がった瞬間、裏側に回り込んでビリビリ。どのタイミングもシビアだが、絶対に覚えておいて損はなし。これも、裏に回り込んで噛む、というバリエーションがあり、その後にやるとさらに効果的。



Theコラム

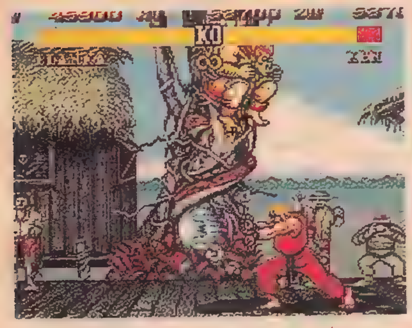
ミーが3万人の"受け"ブランカを育てたトレーナー「非力・弱」ザマス。対人戦で強くなりたい人はミーの言うことを良く聞くザマス。まず、ナゼ"攻め"や"待ち"ではいけないかザマスが、ハイレベルな者どうしの戦いになると、ブランカの技では攻め切れない…今一歩詰め切れないンザマス。しかも、ただ跳び込ませて、連続攻撃まで決めさせてくれる甘チャンはいないザマスよ。次に待ちの方ザマスが、これはもう、やめといた方がお利口さんザマス。待ちでウマくいくのは、飛び道具のあるヤツらだけザマスからね。さて、本題に入るザマスよ、"受け"というのは、何かの攻撃、フェイントで相手の攻撃を誘い、思い通りの攻撃を出させて、それを返す戦法ザマス。簡単に言うと、対リュウ／ケンの場合、ブランカの強足払いがギリギリ当たる間合いに立って、立ち弱キックを出す。すると相手は何かしら攻撃したくてウズウズするザマス。欲求を押さえられなくなった相手は技を出してしまうザマスよ。この後はタイミングを合わせて、転ばすだけザマス。万事「誘って、返す」要は頭ザマスよ。



⬆ギリギリの間合いをはかる、返し技を知るのが基本。うけと言っても笑いを取る必要ナシ。

謎のトレーナー現る!!

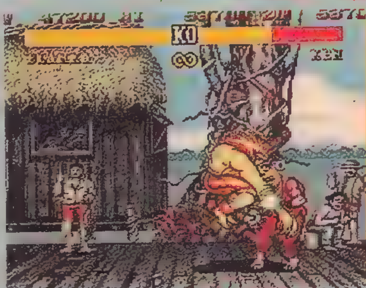
簡単、痛い、決まって安心㊝連続技!!



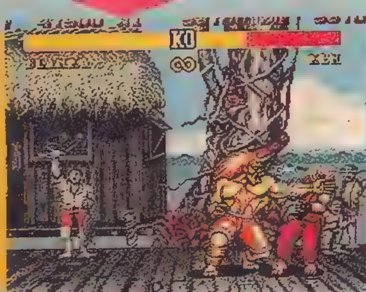
ブランカの連続技でポピュラーなのは、基本技を3種類組み合わせたもの。これは全キャラ中、最も簡単だと思われ、しかも痛い。相手を気絶させることだってできる。しかし、跳び込むタイミングが問題になる。相手がミスった時、フェイントから、飛び道具を撃った直後、気絶している時等に決めるのが賢い戦法だろう。せっかくの技も決まらなければしょうがないザマスよ。

次に、ちょっと難しいが決まれば気絶や大ダメージ間違いなしの連続技を紹介しよう。それは、「ブランカ4段」。いや、名前はショボいけど、本当に凄いんだって！　この技の難かしいところは、1段めの跳び強パンチを相手の背中側に決めなければいけないこと。そのためには、本当に微妙な間合いで跳ばなきゃいけない。しかし、ただでさえ痛いブランカの技が、4つも入るんだから素敵だよな。

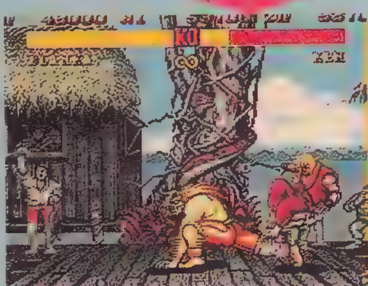
ビギナー用 連続技



➡まずは跳び込み強パンチを当てる。この時、あまり早く当てすぎてはいけない。引きつけてから強パンチを出そう。



➡着地した瞬間に、立ち中パンチを入れる。強パンチを当てた後、早く中パンチを出そうと思って連打すると、電撃になるから注意。



⬅最後は強足払い。しゃがみ強パンチでもいいが、足払いだと転ばせることができるから、次の攻撃の準備がしやすい。

一番のポイントを細かく説明。どうして1段めの強パンチを引きつけて出すのか？　それは、相手の頭に攻撃を当てると、ブランカが着地するまでの間に相手の硬直時間が終わり（ダメージを受けて、後ろにグラリときている間）、投げられたり、転ばされたりしてしまうからだ。ところが、腰のあたりに当てると、ブランカが着地した時はまだ、硬直時間にあるのだ。

エキスパート用 連続技



➡まずは、相手の背中側に強パンチを当てる。最初は動いている相手に入れるのは、まず不可能だろうから、気絶している相手に狙ってみるといい。



⬅着地したらすぐに、立ち中パンチを入れる。もちろん、その前の強パンチは背中側とはいえ、できるだけ低い位置を狙わなければいけない。



➡もう1発立ち中パンチを入れる。この技を出している最中に他の技を入力すると、戻る（引く）手のアニメーションがキャンセルされ、すぐ次の技が出る。



⬅最後はしゃがみ強パンチ。強足払いだと、間に2発攻撃を入れたために届かないのだ。だが、しゃがみ強パンチまで入れれば、気絶はほぼ、間違いない。

この技の一番の難関は、最初の“背中強パンチ”だろう。そこで、はかりやすい間合いの見方を伝授しよう。まずは、床の模様で間合いを見るやり方、しかしこれだとステージごとに覚えなければいけない。やはり本命は“ブランカのスタンス（足の開き具合）より、少し遠めから跳び込む”だ。これならブランカを見ながら目で間合いが計れるので、参考にしてくれ。



変わらぬ強さで立ちはだかる
スーパー軍人!!

ガイル

技に変化がない分、完成された強さを持つキャラ

「ダッシュ」になってほとんどのキャラクターにパワーアップがなされたが、このガイルだけはわずかに基本技が1つ増えたのみなのだ。そう聞いただけなら、「え〜、ガイルやめよう」なんていいそうな人もいるだろうが、考え違いをしてはいけない。パワーダウンしたのではなく、変える必要などなかったのだ。元々完成された強さを持っていたガイルに、新たな技など必要ない、そう判断しての調整に違いないだろう。でも少し残念だけどね。攻撃の基本となるソニックブーム、数々の相手を斬ったサマーソルトキックは今回も健在で、変わらぬ強さを君に見せつけてくれることだろう。ただし、基本技、必殺技共に多少弱くなった部分もあるので注意が必要だ。特にソニックブームを撃った直後のスキが長くなったこととサマーソルトキックの着地後のスキが大きくなったことはガイルにとっては不利だ。今まで以上にパーフェクトなプレイを求められるが、それでこそガイルだろう。

PERSONAL DATA

名称	ガイル
生年月日	1960年12月23日
身長	182cm
体重	86kg
スリーサイズ	B125・W83・H89
血液型	O型
好きなもの	アメリカンコーヒー
嫌いなもの	日本でリュウに食わされた納豆

愛と友情ゆえの戦場



U.S.NAVY、アメリカ空軍基地——ここで一人の元・軍人が、ストリートファイトをやっている。戦友ナッシュの仇を取るために、形見ともいうべき認識票を胸に、愛する母国の国旗を腕に…。家族をも捨ててまで、彼は闘う。それを観ている軍人たちもまた、彼の事情を知ってか知らずか闘いに興じている。彼の名はガイル。復讐のために闘う戦士。

アメリカ人の長い足(偏見)を使え!!

ガイルの基本技にはパンチもキックも使える技が多い。基本技だけでも強いのに必殺技も強いんだから困ってしまう。特に使うのが中キックボタンだ。中キックとパンチボタンどれか1つもあれば相手にもよるが大抵なんとかなるぞ。中の跳び蹴りは攻撃判定が強く、ダルシムのスライディング以外にはほぼ負けない。まあ、昇龍拳には負けるけどね。中キックは対空技としても使えるぞ。近距離で出るスラストキックは、ほとんどの技を返すことができる。春麗の跳び蹴りすら返せるのだから驚きだ。次に中足払い。足払いの中では最もリーチが長いので、牽制に重宝する。ソニックブームとからめて使うと実にイヤな攻撃になる。相手の足払いが当たらない位置で動いて誘い、相手があせって足払いを空振りしたところに長い中足を当てる、というのも戦法の1つ。他にも使える技は多く、例えば弱パンチは遠い間合いで跳び込まれた時の返し技として絶対の力を持つ。垂直ジャンプ強パンチも強く、ダルシムのしゃがみパンチにすら勝てる。

あまりにも使え過ぎる技の数々



⬆中の跳び込み、ガイルキック。跳び込み技の中では一番使えるだろう。このキックが当たったらそのまま連続技に持っていこう。



⬆連続技の中に混ぜて使う[illegible]な立ち強パンチ（アッパー）は、しゃがみ弱キックからリセットして出すことができるので強い。



⬆対空技として超強い立ち中キック（スラストキック）は、頭上に跳んできた相手はほぼすべて撃墜することができる。



⬆リーチが長い中足払いは、相手の手足を止めるのに非常に役に立つ。当たらないような位置でも、飛び道具を撃つ瞬間に当たるぞ。

つかみ技



フライングメイヤー
空中投げの間合いで⬆以外と中か強パンチ



フライングバスタードロップ
空中投げの間合いで⬆以外と中か強キック



ジュードースルー
投げの間合いで⬅か➡と中パンチ



ドラゴンスープレックス
投げの間合いで⬅か➡と強パンチ

基本技

	パンチ			キック		
	弱	中	強	弱	中	強
斜めジャンプ	ジャンピングチョップ	ジャンピングチョップ	ジャンピングチョップ	ジャンピングニーアタック	ガイルキック	ジャンピングサイドキック
真上ジャンプ	ジャンピングチョップ	ジャンピングチョップ	ジャンピングチョップ	ジャンピングヒールキック	ジャンピングヒールキック	ジャンピングサイドキック
立って⬅か➡	／	／	／	／	ニーバズーカー	／
至近距離で⬅か➡	／	／	／	／	ニーバズーカー	リバーススピンキック
立って遠い間合い	ジャブ	トルネーディーアッパー	スピニングバックナックル	ムエタイキック	ローリングソバット	ラウンドハウスキック
立って近い間合い	ジャブ	フック	ボディアッパーカット	ムエタイキック	スラストキック	トラースキック
しゃがみ	ストレート	ストレート	リフトアッパー	キック	スライドキック	ドラゴンスイープ

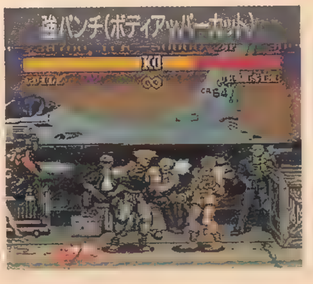
小キックはリセットできることを知れ



⬆跳び込む時は、間合いにもよるけどだいたいこのキックが有効。低めを狙おう。



⬆跳び蹴りが当たったら、すぐに弱足払いだ。1発当てたら、すぐに次の技へ。



⬆弱足払いが当たったら、すぐに立って弱キックと強パンチを同時に押し、アッパーだ。

どちらも強力かつ使える必殺技だ!!

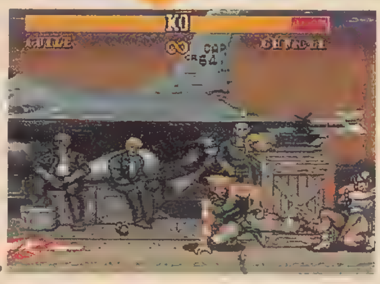


➡攻めの基本となる飛び道具。撃ったあとのスキが少なく、すぐに動けるため非常に重宝する。連続技としても利用価値が高く、使いやすい。

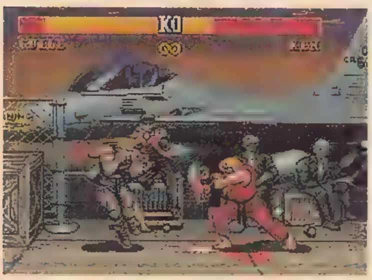


⬅対空技としてピカイチの力を持つ必殺技だ。強は2段技になっているので注意。ソニックブームと組み合わせると実に強力極まりない。

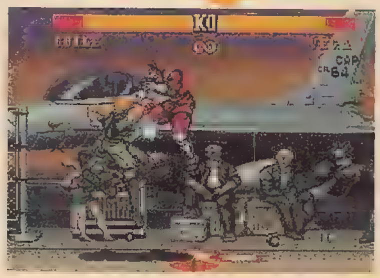
とにかく強い！ こう使えばさらに強い!!



➡ソニックブームの特長は撃ったあとすぐ動けることにある。だから、ソニックブームをバリアーのようにして歩いていき、相手が跳んできたら中キックで落とし、ガードしたら足払いなどの小技を当てて再びつないでいけば相手はイヤがる。



⬅ソニックブームの使用方法の1つとして、相手が飛び道具でソニックブームを消した時にできるスキにこちらの攻撃をたたき込む、というのがある。特にリュウ、ケンに有効だ。これを使うと、相手の飛び道具を封じることができるぞ。



⬅サマーソルトキックは、対空技としての使い道はもちろん、連続技としても威力を発揮するぞ。まあ、基本的には中足払いなどで牽制して跳び込んできたところをサマーソルトキックでザックリ斬る、といった感じか。実にたのもしい技だ。

➡コマンドの有効時間を利用した技で、ソニック➡サマーソルトという超極悪なテクニックがある。これを使えば、ジャンプが高くて飛び道具のないキャラ（春麗やベガなど）は非常に辛い闘いをしなければいけない。本当に強い技だ。

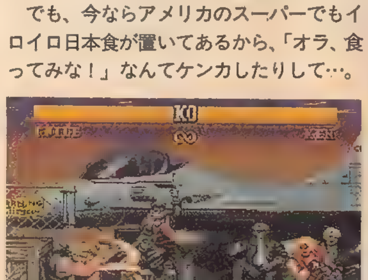


The コラム
ケンとの意外な関係は？

ガイルもケンも、アメリカを舞台にするという共通点のほかに、意外な関係があるんだけど……みんな知ってる？　彼らは2人とも、アメリカ人の金髪ウヒョウヒョギャル（失礼）と結婚してるよね……実は!! ケンの奥さんのイライザと、ガイルの奥さんのユリアは姉妹なのです!!　つまり、ガイルとケンは義理の兄弟になるワケだ！

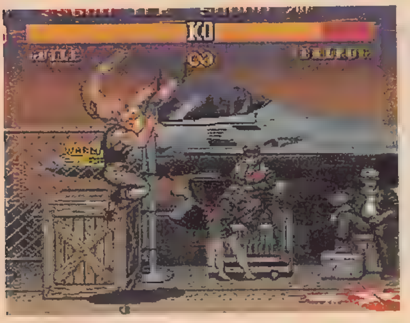
と言うコトは、ガイルの娘のクリスとケンは「伯父」と「姪」の関係になる。そして5才年上のガイルは、ケンの「義兄」に。（ユリアとイライザは、ユリアが姉でイライザが妹なのだ）そしてまたガイルは、ケンが「義弟」になったワケ。この2つの家族がホームパーティなんかをやったら、思わずそこでストリートファイトが始まるんじゃないかとドキドキしちゃう!?　「日本でリュウに食わされた納豆」がキライなだけに、必要以上に日本人がキライだったりして……。でも、ケンも「梅干し」ギライだし、もしかしたら気の合う義兄弟かも!?

でも、今ならアメリカのスーパーでもイロイロ日本食が置いてあるから、「オラ、食ってみな！」なんてケンカしたりして…。



⬆一度は家族を捨てた彼だが……。まさかケンが義弟になってるとは思いもしなかったろうに。

サマーソルトで相手をザックリ斬れ!!



ガイルの連続技は、簡単なものからエキスパート用のものまで実に多彩かつ強力なものばかりだ。大きく分けてソニックブームを使ったものとサマーソルトを使ったものがあるが、どちらも非常に有効だ。ソニックブームの硬直時間が短いのを利用して、ピヨっている相手にまずソニックブーム撃ち、相手に当たる前に跳び込み、再び跳び蹴りからソニックを含めた連続技を入れればまずもう一回ピヨる。これはマスターすれば必ず役に立つぞ。また、サマーソルトキックからの必殺技も強い。もし相手が死ななくてもダウンさせられるので安全だ。破壊力もなかなかのものなので、ぜひマスターしよう。立ちアッパーをキャンセルしてのサマーソルトキックは、見た目も華麗だし威力も強い。ガイルを使うならばぜひ使いこなそう。常に狙えるような状態を作ることも大事だ。

ビギナー用 連続技



➡相手のスキをつき、強パンチで跳び込む。キックでもいいが、パンチのほうが低めに決めやすいのでいいだろう。



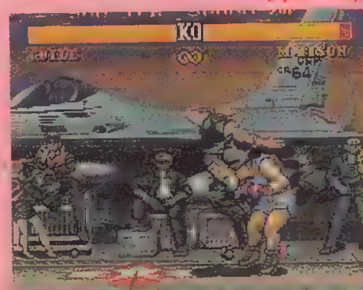
➡次にしゃがみ中パンチを当てよう。ガイルのパンチは基本的に弱中強どれでもキャンセルできるがこれが一番やりやすい。



➡しゃがみ中パンチを当てた時にすぐにサマーソルトキックのコマンドを入力すれば、連続技の完成。たいがいピヨってくれるぞ。

ガイルの最も基本的な連続技がこの組み合わせだ。相手が飛び道具を撃つのを予想したり、起き上がりを狙って跳び込み、中パンチ、サマーソルトキックとつなぐ。簡単かつピヨらせやすいので、跳び込む時は常にこの連続技を狙っていくといいぞ。とりあえずこの連続攻撃さえあれば十分だが、さらなる連続技へと挑戦することが上達への道ともなるぞ。

エキスパート用 連続技



➡まずは跳び込む。相手がピヨっている場合が多いので、強攻撃を使おう。どちらにしても低めに当てることを心がけよう。



➡着地後、立ちアッパーを出す。この時、ワンテンポおいてサマーソルトのコマンドを入力しておくこと。なかなか難しい。



➡アッパーと同時ぐらいにコマンドが入っていれば、サマーソルトキックで対戦相手はザックリと斬れているハズ。

サマーソルトを使った連続技の魅力は、カッコイイことだ。それはさておき、このアッパーサマーソルトは、タイミングが慣れないと難しい。失敗すると投げになったりして友達にキラワれるので、十分に練習してから人に見せることだね。サマーソルトを強にすると四段攻撃になるが、キャラによっては４発めが当たらないので注意が必要だ。

ケン

PERSONAL DATA

名称	ケン
生年月日	1965年2月14日
身長	176cm
体重	76kg
3サイズ	B114、W82、H86
血液型	B型
好きなもの	スケボー、スパゲッティ
嫌いなもの	梅干

立ち上がれ紅の龍っ!!
見せてやれその昇龍拳!!



自らの道を極めた男、もうリュウと同じじゃない

昇龍拳へのこだわり……。それが彼をライバル、リュウとは違った方向へと進化させたのか!?

リュウが波動拳をメインに改良強化したとするのならば、ケンは昇龍拳の能力を最大限に爆発させるような修行をしたといえるだろう。いかにもケンらしい修行のしかただ。スタンスはほとんど同じでも中味はまったく違うキャラクターなのだ。さらにリュウに比べ、左右の移動スピードが少しだが速くなり対戦相手の強技の空振りに反応して投げ技を狙うこともできる。そして基本技で決定的に違うのが斜めジャンプ（跳び込み）からの強パンチ。当たり判定、攻撃力ともに全キャラクター中最強と思われ、繰り出すタイミングさえベストならば、対空防御等の返し技を喰らうことが、かなり少なくなった。長所ばかりあげていくと、かなりイージーなキャラクターのような印象を受けるが、リュウのように確実なパワーを得たわけではない（無敵時間のある竜巻旋風脚等）。逆に考えてみれば、小技をたくみに使いまくらなければ勝つこと（特に対戦プレイで）は難しいといえる。しかし昇龍拳をフィニッシュにした連続攻撃は、対戦相手にとってまさに恐怖としかいいようがない

バトルハーバー



闘う者が自然と集うバトルハーバー。今日もまた。1人の男が挑戦しにやってくる……なぁんてシブい表現はおいといて、ここが拳のホームグラウンドだ。バトル（闘）ハーバー（港）とは、これまた誰がつけた名前なのか、結構いいかも。2人の闘いに賭けた客は、すぐそばに停泊している船上からフィーバー（死語！）観戦。右奥にはカプコン丸が！

足払いをメインに闘いを組み立てろ!!

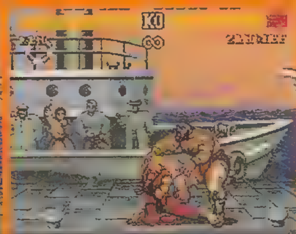
ケンのように強力で派手な必殺技や、連続攻撃を持っているキャラクターは、ついついそれらの攻撃に頼ってしまいがちになるが、基本技（特に足払い）を使いこなさずに勝利することなどないといっていい。まだ対CPU戦ならばイージーな闘いの展開でもいいかもしれないが、対戦プレイでは相手がよほどの初心者でもない限り絶対に勝てない。そこで、最も重要となるのが足払いでの攻撃である。特に対戦プレイではそのレベルが上がっていくと、よほどチャンスがない限り跳び込みからの攻撃はしかけてこない。さらに弱・中・強すべてキャンセルが可能で、波動拳へと技をつないで相手の体力を削り取ることができる。しかし足払いが強力であってもその間合いをしっかりと覚えていないと、空振ってしまい自分に大きなスキを作ってしまう。そして弱の足払いは同時押しのテクニックを使って立ちアッパーへと技を運び、そこから昇龍拳もっていくことも可能。他のハードではできない技なので、絶対にマスターしておくべきだ。

基本技で有効な技はこの4つだ!!









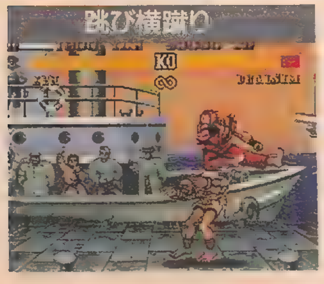
つかみ技



基本技

	パンチ 弱	パンチ 中	パンチ 強	キック 弱	キック 中	キック 強
斜めジャンプ	ストレート	ストレート	ストレート	ひざ蹴り	跳び横蹴り	跳び横蹴り
真上ジャンプ	ストレート	ストレート	ストレート	前蹴り	前蹴り	旋風脚
立って近い間合い	ジャブ	正拳突き	正拳突き	ハイキック	ハイキック	回し蹴り
立って遠い間合い	ひじ打ち	フック	アッパー	ローキック	ひざ蹴り	ねりちゃぎ
しゃがみ	ジャブ	ストレート	突き上げアッパー	キック	くるぶしキック	回転足払い

流れるように基本技を展開させよう!!



跳び横蹴り

↑まず背中を狙い跳び蹴りを落とす。相手によってはかなり狙いにくいぞ。



弱足払い（キック）

↑跳び蹴りが入ったらすかさず弱足払いを入れて、同時押しのアッパーへとつなぐ。

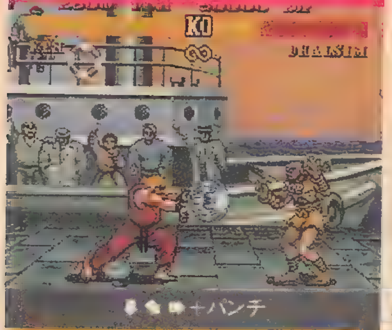


立ち強パンチ（アッパー）

↑弱足払いの戻りがキャンセルされてアッパーに。タイミング激ムズだ。練習しよう。

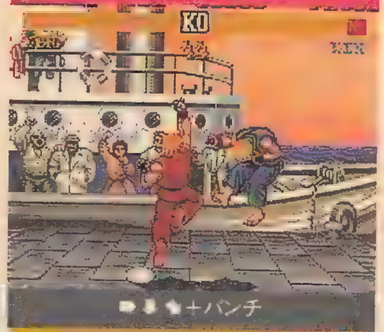
炸裂させろ、鍛えぬかれた必殺の技!!

波動拳



↑遠間合いでその能力を発揮する技。牽制攻撃に使いやすいが、硬直時間が長いため間合いを取り違えると相手に反撃の機会を与えてしまう。

昇龍拳



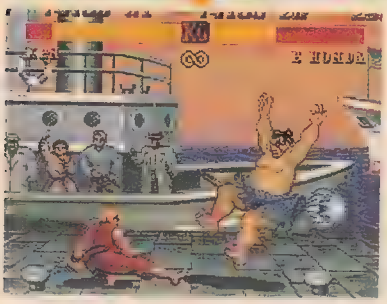
↑最高レベルの対空防御力を持つ。リュウのものよりも攻撃力、当たり判定ともに大きい。斜めに大きく伸び上がる強昇龍拳は、一発逆転を狙える。

竜巻旋風脚

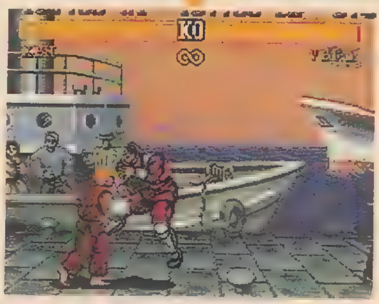


↑高速回転し、連続でヒットさせることができるが、気絶にもっていくのは難しい。リュウのものよりも性能的にかなり低い。

必殺技はここで使うといいぞ



↑波動拳（特にケンの場合）は攻撃に使われることよりも、相手を跳び込ませたり、牽制するときに使われることのほうが多い。例えば遠間合いで波動拳を撃ち、相手の跳び込みを昇り蹴りで返したり、相手の着地点によっては強足払いを重ねるといった感じだ。あと転ばせた相手の起き上がりに弱、強の順に重ねることで、体力をさらに削り取ることができる。



↑相手の跳び込みを返すために用いられることが多い。さらにて引きつけ出すと、通常よりも大きなダメージを与えるいわゆる1000点昇龍拳になる。

この他に立ちアッパーの戻りをキャンセルさせたアッパー昇龍拳やそれをさらに発展させた連続攻撃のフィニッシュとして使われる。

必殺技を当たり前に使っても、対戦では勝てないということを覚えておこう。



↑ケンの竜巻旋風脚はあまり使う機会がない。高速回転するだけで相手にしゃがまれてしまえば、絶対にヒットすることはない。ヨガファイヤーやソニックブームをすり抜けることができるぐらいだ。これで波動拳を抜けるというのならまた話は変わってきただろうが……。

リュウのもののように上昇中は無敵とかヒットすれば相手が転ぶということもない。使えない。

The コラム

ケンという男の人生…!?

ケンが初めて登場したのは、AC版の『ストリートファイター』からだということを意外に知らなかった人も多いと思う。彼は2P側のいわゆる対戦相手でしかなく、『ストリートファイター』の頃は対戦プレイが今ほどさかんではなかったために、彼が画面に登場することはあまりなかったのだ。しかもボーナスステージにいたっては、リュウの道着（ズボン）と髪の色を変えただけのもので、明らかにそこにいたのは、リュウだった。

しかし意外にもこの時点で、彼ら2人の性能の違う点もあった。リュウはパンチ技が素早くケンはキック技が素早かったことだ。パンチ技の早いリュウは当然波動拳も同じで、撃ち合いを続けた場合では絶対にケンが負けてしまうのだ。

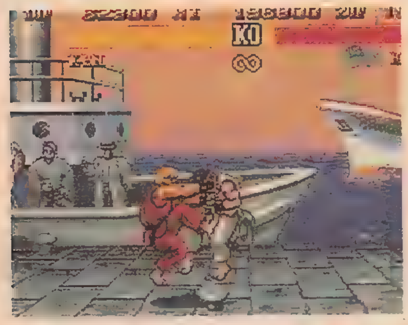
さらに付け加えればスタート直後の立ち位置は、リュウは左でケンは右。必殺技のコマンド入力もリュウ側のほうがやりやすかった。

しかもケンは、このときからクツをはいていなかった。リュウは赤いクツをはいていた。



↑しかし今ではもう立派の主人公の1人なのだ。この強昇龍拳がそう語っている。

連続攻撃こそケンの華だっ!!



リュウと同じようにケンもキャンセル技を駆使した連続攻撃の宝庫だ。特に立ち強パンチ（アッパー、しゃがみアッパーでもいい）を使った、アッパー昇龍拳絡みの連続攻撃は超破壊力を持っている。しかしケンの波動拳絡みの連続攻撃は、撃ち出すまでのモーションと波動拳の飛行（?）速度の関係で、決めることは難しい。そのため跳び蹴り→中足払い→波動拳という簡単で、しかも気絶以外のときには必ず気絶させることのできる連続攻撃が使えなくなっている。

MD版では同時押しのテクニック（チクパン攻撃）が使えるので、それを利用した、弱足払い→アッパー昇龍拳（ほとんどの場合相手を気絶させる）等の攻撃が考えられる。

とにかく昇龍拳が強力なので、連続攻撃のフィニッシュブローに使おう。昇龍拳をマスターしておくべし。

ビギナー用 連続技



⬅連続攻撃も基本としてはやはり跳び蹴り。打点を低目に狙うことを心がけるように。当然高いと投げ返されてしまう。



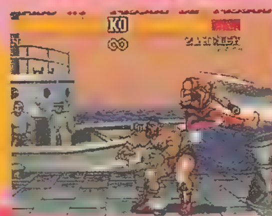
➡着地と同時に強足払い。最初の跳び蹴りの打点が低ければ必ず決まる。ダウン技なので相手は転んでしまうのだ。



⬅波動拳を重ねる。これで相手の体力をさらに削れる。このときの波動拳は弱がいい。強だとすり抜けてしまうことがある。

やはり1番簡単な連続攻撃といったら、跳び蹴りから足払いの2段攻撃だろう。最初の打点に注意すればいい。最後の波動拳は相手に足払いをガードされたら撃たないでいよう。この場合では足払いキャンセル波動拳ではないからだ。あくまでも相手の起き上がりを狙ったものということを忘れてはいけない。ここで相手がノーガードだと、気絶させることができる。

エキスパート用 連続技



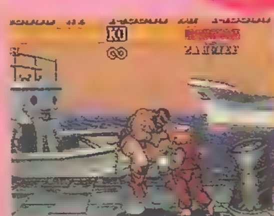
➡相手のガードの方向を見失わせるため、背中を狙って跳び蹴りを決める。起き上がりを狙えばさらに効果は高い。ガードされなかったら……。



⬅弱の足払い。1発できめておき、2発目を弱キックと強パンチを同時に押す。このときの方向キーはニュートラルにしておくこと。タイミングは難しい。



➡タイミングがベストなら立ちアッパーがすぐに出る。ここですかさず昇龍拳のコマンドを入力。最もここで気絶されたら昇龍拳は無意味だけど……。



⬅昇龍拳が炸裂して相手が転ぶっ!! これで気絶してくれるはずだ。同時押しのテクニックが使えるなんてMD版様々って感じで感動するのだ。

エキスパートを名乗る以上、同時押しを連続攻撃に絡めないのはウソでしょう。他のハードでは使うことができなかった技だけにこれは絶対使うべしっ!!

これも一種のキャンセル技の1つで、弱キックと強パンチを同時に押すと、なぜか弱キックの戻りをキャンセルして強パンチが出てしまうというもの。特に対戦プレイで使えるので必ずマスターしたい。



華麗な技で闘い抜け!!
舞い踊れ空中の舞!!

春麗

出やすくなった百裂脚と鶴脚落で闘うのだ!!

必殺技に変化はないが、通常技に後方回転脚（蹴り逃げ）と鶴脚落（背中蹴り）が加わって、ますます接近戦のバリエーションが増えた。また、百裂脚が『ストⅡ』に比べて非常に出しやすくなっていて、百裂脚を使った強力な連続技なども使えるようにパワーアップしたのだ。しかし、イイ事ばかりでもないのがキビシイ現実で、『ストⅡ』では足の先に判定がなくてかなり強かった立ち中キックが弱くなったり、鷹爪脚（踏み攻撃）が空中で引っ込むようになってしまったりと探してみると結構調整されているところもある。しかし、そのスピードと美しさは変わってないのでご心配なく。跳び蹴りの強さもそのままに『ストⅡ』初心者でもプレイしやすいという特長は失われていない。必殺技が出しやすいという事も手伝って、手軽に楽しみたい人にはピッタリだと思うぞっ。もちろん奥の深さもハンパじゃないので、極めることができれば、きっと頂点に立てるだろう。

PERSONAL DATA

名称	春麗
生年月日	1968年3月1日
身長	170cm
体重	秘密
3サイズ	B88・W58・H90
血液型	A型
好きなもの	クレープ、フルーツ類
嫌いなもの	ベガ

チャイナタウンにて



「女だからといって甘く見たわね、残念だけど私は世界一の格闘家なのよ！」
今日も彼女の勝ち名乗りが、チャイナタウンに響きわたる。見物人が、その生活の中で声援を送る。しかし彼女が一番欲しいものは、声援でも格闘家としての名誉でもない。ただひとつ、尊敬し信頼している父の行方……。そして彼女は今日も人々の生活を背景に闘うのであった。

手技、足技、すべてを駆使して攻めろ

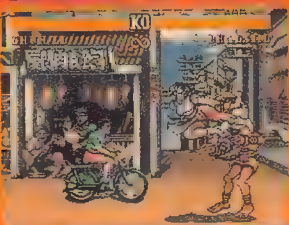
春麗の基本技には使える技が非常に多いのだ。まず地上での技だが、使えない技はないといってもいいくらいだ。一番よく使うのが中足払いで、牽制から接近戦、連続技まで用途が非常に多い。技の出るスピードが速く、リーチもそこそこあって連打もできるし百裂脚も出せる、となったらまず使わない手はないよね。

この中足払いをメインに闘う戦法は春麗の基本なのでぜひマスターしてほしい。

あとは立ち中キックもよく使う。主に牽制、対空技としての使い勝手がいいね。以前ほどの強さはなくなったものの、春麗の基本技の中では一番対空技に向いている。タイミングが少し難しいかもしれないが、ハズせないテクニックとなる。

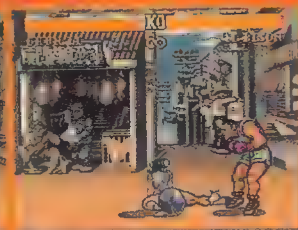
忘れてはいけないのが元キック（強足払い）だ。特にガイル戦でお世話になる。跳び技も強く、特に鷹爪脚（踏み攻撃）と中キックの跳び蹴りが強い。空中で相手にも勝てることが多い。間合いとタイミングにコツがあるので、そこは実際にプレイしてみてほしい。

春麗の基本は中キックにあるぞ!


◆突撃する時は中の跳び蹴りが威力を発揮するぞ。ダルシムやベガなどには、多少強引に跳び込んでもなんとかなるぞ。

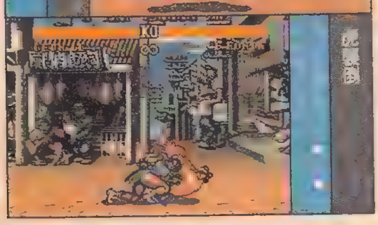

◆[illegible]鷹爪脚、一度当てれば空中でもう一度出せるので、うまくやれば連続で踏み続けることもできる。


◆対空、牽制技として[illegible]


◆春麗の基本技の最も重要なものがこの中足払いだ。接近戦では連続技のつなぎとして、遠い間合いでは牽制用として非常に使える。

つかみ技





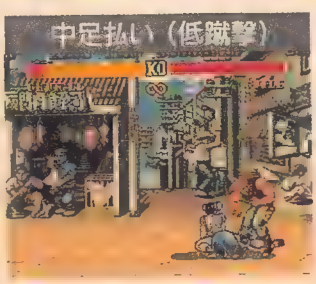
基本技

基本技	パンチ 弱	パンチ 中	パンチ 強	キック 弱	キック 中	キック 強
斜めジャンプ	鶴嘴拳	鶴嘴拳	鶴嘴拳	飛翔脚	飛翔脚	二起脚
真上ジャンプ	落掌撃	落掌撃	落掌撃	鶴脚蹴	鶴脚蹴	夏塩蹴
ジャンプ中に⬇	／	／	／	／	鷹爪脚	／
至近距離で⬅か➡	／	／	／	／	後方回転脚	鶴脚落
立って遠い間合い	平掌拳	追突拳	開脚突拳	中段蹴	上段蹴	後周脚
立って近い間合い	肘撃	追突拳	発勁	中段蹴	中段蹴	上段蹴
しゃがみ	毒蛇突	毒蛇突	毒蛇突	前掃腿	低蹴撃	元伝暗殺蹴

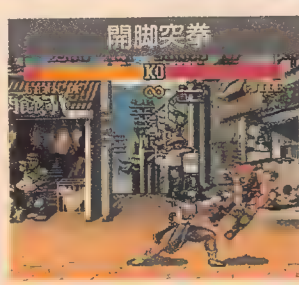
舞い踊るように基本技で攻めたてろ!!



◆起き上がりなどを狙って中の飛翔脚で跳び込む。ベストタイミングをつかめ！



◆跳び込んだあとはすぐさま足払いだ。最も基本かつ重要な攻め。

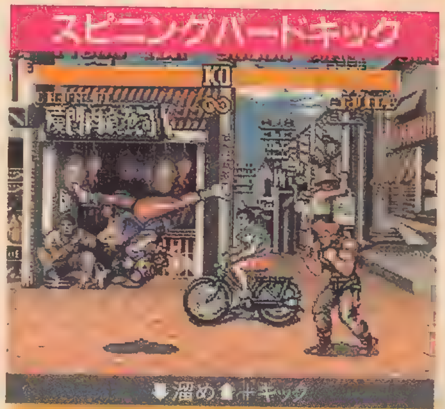


◆中足払いが当たったらタイミングよく立ち強パンチを当てよう。運がよければピヨる。

美しい足技で相手をたたきのめせ!!



➡無数の足を繰り出し、相手にたたきつける技。足には当たり判定がなく、うかつに技を出した相手は痛い目を見ることになるだろう。



⬅逆さになって回転しながら攻撃。ガードさせるだけでもかなり体力を削り取る事ができる。出る瞬間が無敵なので利用するしかない。

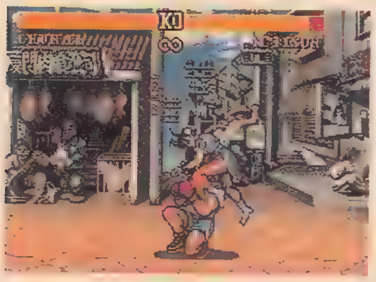
効果的な使い方を常に考えよう!



➡百裂脚は当たり判定こそ強いものの、リーチが短く跳び蹴りにも弱いので使い方を考えなくてはいけないのだ。一番簡単かつ有効なのは転んだ相手の起き上がりにあらかじめ重ねておくやり方。確実に体力を削り取ることができるぞ。



⬅スピニングバードキックの特長は、攻撃回数が多いことと出る瞬間に無敵時間があることだ。CPUのキャラには特に有効で、ガードさせるだけでもかなり勝てる。また、出る瞬間の無敵を利用して相手の飛び道具をすり抜けるのも可能だ。



⬅もうひとつ有効なのが、新しい技のひとつ鶴脚落から百裂脚を当てるやり方。跳び蹴りのあとなどに鶴脚落を出し、相手がガードしたらそのまま百裂脚でさらに体力を削る。地道な戦法だけど何度もやれば相当きいてくるぞ。

➡ただし、欠点もやはりあるもので、遠くから出しても飛び道具や無敵技には負けるし、無敵時間はあるものの攻撃判定はないので、そこを狙われたりもする。だから、フェイント的な使い方や、危険回避の時に使うといいだろう。

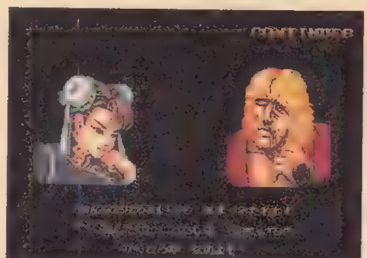


Theコラム

アットーテキに男性ファンが多い彼女。ホント、男まさりのファイトを魅せてくれるにもかかわらず「好きなもの・クレープ、フルーツ類」なんて女の子らしい一面もあるんだから、人気が出ない方がオカシイよね、コリャ。嫌いなものが「ベガ」って言うのはちょっと……せめて「シャドルー」とか「麻薬」とかにして欲しかったなぁ。

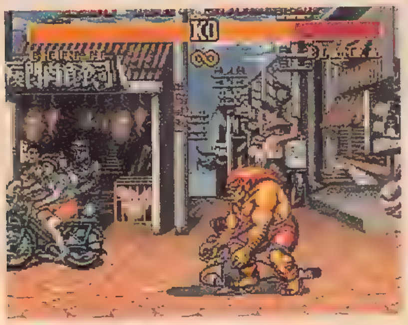
男性ファンに負けず劣らず女性ファンが多いのも、春麗のひとつの特徴とも言えるだろう。やはり、同じ女性として彼女の美しさ、たくましさには憧れるモノがあるよね、うんうん。もう、アーケード版の『ストII』が出てから3年目に突入しているというのに、いまだゲームキャラヒロインの座はゆらいでいない。当然、ゲームとしての人気も含まれているわけだけど、「逆もまた然り」で、もし『ストII』に「春麗」が初めから存在していなかったら、今ごろはどうなっていたかな？　MDユーザーの君が今回こうして『ストリートファイターIIダッシュプラス』で遊べるようになったのも、ひょっとすると彼女のオカゲかもしれないし……。やっぱり「春麗さん♡」だ！

やっぱり「春麗さん♡」



⬆勇ましく勝ち名乗りをあげる。このセリフを高飛車と感じさせない強さが彼女にはある。

使いやすさも破壊力もある連続技だ！



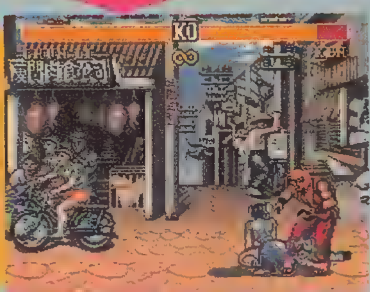
春麗の連続技には2通りあって、中足払いを使うものと接近して強パンチの発勁をキャンセルしてのものがある。中足払いを使う連続技はどこからでも狙えるので、相手をピヨらせる時に重宝する。跳び蹴りからや相手の起き上がりに中足払いが当たれば、次の攻撃が必ず入るので、うまくいけばピヨってくれるぞ。中足払いを連打していると百裂脚が出てしまうのでタイミングを極めるようにね。

発勁を使った連続技は、百裂脚がからむので攻撃力が高い。ピヨった相手に止めを刺すのに使うといいだろう。まず強パンチで跳び込むのだが、この時にキックボタンも連打しておく。すると、次に発勁を当てた直後に戻りのグラフィックがキャンセルされて百裂キックが当たる。この連続技ならば、もし相手が死ななくてもさらに百裂脚をガードさせて体力を削れるというメリットがある。

ビギナー用 連続技



➡リュウ、ケンの波動拳などのスキを突いて強キックで跳び込む。なるべく低い位置に当てるのが連続技のコツだ。



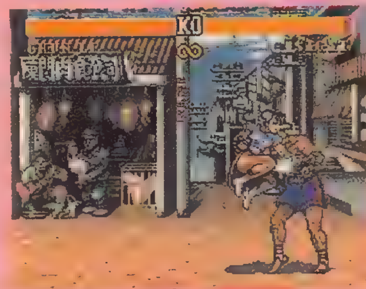
⬅跳び蹴りが当たったら、タイミングよく中足払いを出す。跳び蹴りのあと連打していると百裂脚になりやすいので注意。



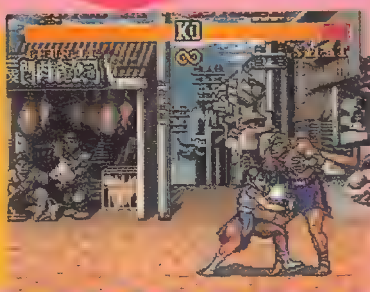
⬅中足払いと同じぐらいのタイミングで強足払いで相手を転ばせるのだ。すぐ次の攻撃に移れるようにしよう。

中足払いを使った代表的な連続技がコレなのだ。まず跳び強キックの二起脚で跳び込むのだが、ガードされてはしょうがない。相手が飛び道具を撃つスキなどを狙っていこう。多少、ギャンブルになるかもしれないけどね。タイミングがバッチリなら、そのまま中足払いから強足払いと連続で入る。イマイチピヨらせにくいけど、相手が転ぶので次の攻撃に移りやすいぞ。

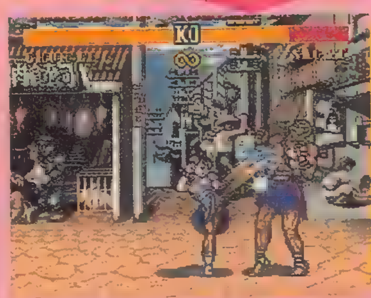
エキスパート用 連続技



⬅ピヨった相手などに、跳び強パンチで入る。この時、キックボタンも一緒に連打しておくと次がスムーズになる。



➡パンチとキックのボタンを一緒に連打していると、パンチの方優先されるので先に発勁が当たる事になる。



⬅発勁が当たったあと、百裂脚がキャンセルで出る。百裂脚が入った連続技なので、かなり体力を減らす事ができるぞ。

春麗唯一のキャンセル技、発勁（近い間合いで立って強パンチ）を使った連続技だ。パンチボタンとキックボタンを同時に押すと、パンチが優先されることを利用して、最初からキックボタンも連打しておくと簡単にできるハズだ。発勁がキャンセルされる時間はごくわずかなので、慣れるまでは大変かもしれないが、これを使えないとカッコイイ春麗にはなれないぞ。



ぐっと使いやすくなったロシアの台風野郎!!

ザンギエフ

これぞエキスパート専用キャラ! 吸い込み男!

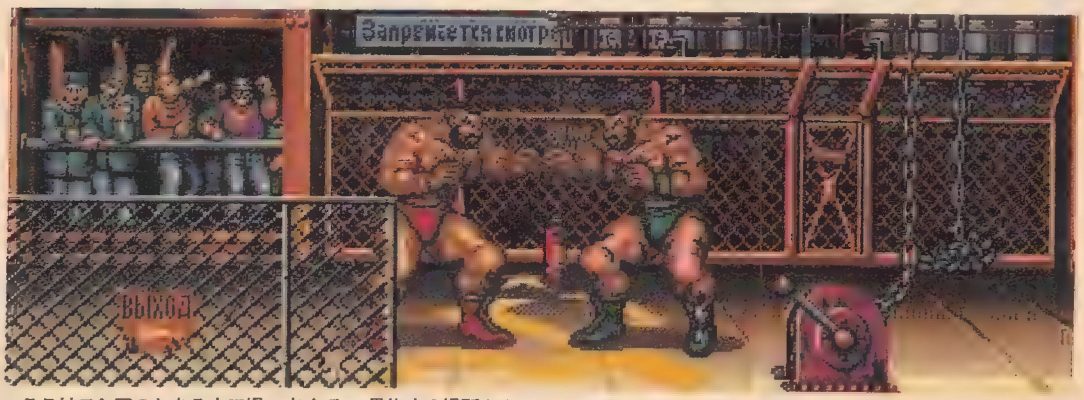
“ロシアの赤きサイクロン”男がゆく!“投げ技が必殺技”である唯一の男である彼は、ロシアンプロレスのレベルを世界に広めるべくストリートファイトを続ける。新生ロシアの大統領が彼の親友だ。業務用『ストⅡ』の、赤パンをはいた「赤ザンギ」に対して今回MDで移植された『ストⅡダッシュ』のザンギエフは青色、すなわち「青ザンギ」である。なかなかにイカす色あいではある。ちなみにオマケの「エキサイトモード」のザンギは、気持ち悪い「歯磨き粉色」である。しかし、どの色も個性的でザンギファンには満足のいくトビ方だろう。

移動速度は遅く、ジャンプも小さいので敵が遠いときは間をつめるのがキビしいが、一旦端近づくと伝家の宝刀“スクリューハメ”があるため(スクリューパイルドライバーの投げの間合いが異常に広く、敵の投げの間合いの外から投げてしまうためハメができる)やりようによってはかなり強い。イカしたキャラなのだ。

PERSONAL DATA

名称	ザンギエフ
生年月日	1956年6月1日
身長	211cm
体重	115kg
スリーサイズ	B 163cm W 128cm H 150
血液型	A型
好きなもの	レスリング、コサックダンス
嫌いなもの	飛び道具

大工場



ここはロシアのとある大工場。広くて闘いやすい場所はないものか… と大統領が考えついたのがこの場所だ。一応、見物する場所もあるし、周りが金網なのでビビった対戦相手が逃げるということもない(ヒドイ!)。後ろで見ている客たちは労働者だろうが、よく見ると一人一人なかなか個性があって楽しいぞ。12面の中でも渋い部類に入る面だ。

意外に使い勝手のいい基本技の数々!

見た目の鈍重さに反して、ザンギの基本技は比較的使いやすいぞ。一般には「なにがなんでもスクリューかけて、あとはゴリ押しでハメ倒す」みたいなイメージが定着していたが、それは『ストII』までのこと。『ダッシュ』ではスクリューハメ一辺倒にならないようにいろいろ工夫が加えられているぞ。まぁ、もともとザンギは小技も使えたけどね。要するにハメ技以外でも闘えるようなキャラに近づいたということだ。まず使えるのがなんといっても強足払い。リーチがそこそこあり、出てる時間も少し長いため敵を引っ掛けやすく、当たれば転ばせられる。他の技からのつなぎとしても使える（しゃがみ小パンチからの強足払いは連続技）など、一番重要だ。それから敵のそばにいるときによく使うのがしゃがみ弱パンチの地獄突き。連打技であり、次の技につなげやすい。それからフライングボディプレス。敵に返されにくく、また当たり判定が広いため近くで跳び込めば、敵の背中側をも攻撃できる。ザンギは小技も有効なのだ。

基本技を使いこなすべし!!

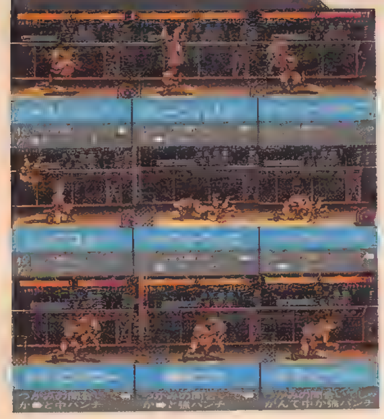

[illegible]


[illegible]いったりするのもいい。


★敵が飛び込んできたときは、[illegible]いとこの技にはならないぞ。


[illegible]これがベスト。

つかみ技



基本技

	パンチ			キック		
	弱	中	強	弱	中	強
斜めジャンプ中	ジャンピングブレーンチョップ	ジャンピングブレーンチョップ	ジャンピングラリアット	ドロップキック	ドロップキック	ドロップキック
真上ジャンプ中	ジャンピングブレーンチョップ	ジャンピングブレーンチョップ	ジャンピングブレーンチョップ	ドロップキック	ドロップキック	ドロップキック
斜めジャンプ中に↓	／	／	フライングボディープレス	ダブルニードロップ	／	／
真上ジャンプ中に↑	／	ヘッドバット	ヘッドバット	／	／	／
立って遠い間合い	ストレート	ストレート	ダイナマイトパンチ	ローキック	ミドルキック	フェースキック
立って近い間合い	ブレーンチョップ	ストレート	ダイナマイトパンチ	ニーアッパー	トーキック	フライングニールキック
しゃがみ	地獄突き	ロシアンハンマーパンチ	ロシアンハンマーパンチ	コサックキック	コサックキック	コサックキック

必殺の基本的コンビネーションだっ!!

地獄突き


⬅敵が近くで転んだら、起き上がりに地獄突きを連打して当てる。

ローキック

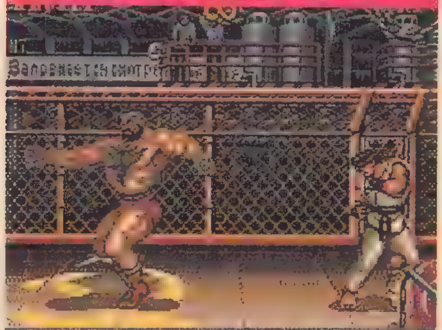

⬅2～3発当てたら、立ち弱キックを当てる。連続技なので返されることはないぞ。

強足払いorスクリュー


⬅ローキックが入ったら強足払い。ガードされたらスクリューをかけるのも手。

特殊な必殺技2つ！ ぜひ極めたい!!

ダブルラリアット



パンチボタン3つを同時に押す

➡3つのボタンを同時に押すと、突如ザンギがくるくるまわり出す。回転中にゆっくり左右に移動でき、飛び道具をすべてすりぬけられる。

スクリューパイルドライバー



近めの間合いで方向キーを1回転させてパンチ

⬅キャラクターの影1つぶんぐらいの距離から敵を投げることができる。方向キーをくるっと回してボタンをタタン、と連打する感じで狙う。

必殺技はこう使え！のコーナー



➡主に使うのが、飛び道具のすりぬけ。近くで波動拳などを撃たれたら、すかさずダブラリを出してキーを敵側に入れ接近すると、相手の出した手を殴って転ばせたりできる。また、逆に後退して飛び道具をよけるのもひとつの戦法だ。



⬅対空の返し技としても使える。敵の下に潜り込むような感じで引きつけて出せば、大体の跳び攻撃は返せる。腕の部分が無敵であるという点を利用するのだ。また、しゃがんだ状態でも出せるので、急に跳び込まれても大丈夫だ。



⬅基本は立った状態から出す"立ちスクリュー"だ。敵に接近し、間合いに入った瞬間に方向キーをすばやく回し、パンチ。回す方向は人それぞれだが、上から始めると当然。ジャンプしてしまうのでそのへんはよく考えた方がいいぞ。



➡基本技を当てる、もしくはガードさせてからスクリューをかけるのが、複合スクリュー、別名スクリューハメだ。技の反動が消える寸前にスクリュー操作を始め、反動が消えた瞬間に投げる。必殺技を出されると返されてしまう。

Theコラム

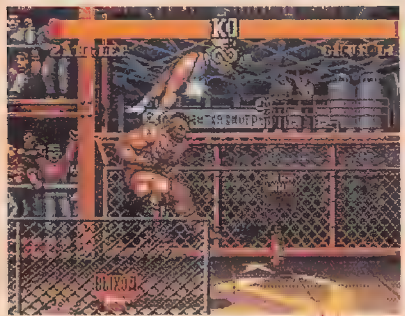
ザンギエフはちょっとプレイした感じでは、遅くてリーチがなく、飛び道具もないドンくさいキャラ、といった印象をうけるかもしれない。しかし、注意深く分析すると、まずはダブルラリアットにより飛び道具は大して怖くなく、敵によっては（隆、拳）逆に敵の飛び道具を利用できる。それから、ジャンプ攻撃に対しても、ダブルラリアットやハイキックまたは立ち弱チョップなど状況に応じてうまくタイミングをずらせばほとんどすべての跳び攻撃を返せる。弱パンチは連打技で敵を足止めできるうえに、足払いに連続でつなげられるから超使える。そして強足払いは、リーチそこそこ、当たり判定の出ている時間も少し長く、ヒットすれば敵を転ばせて足止めすることができる。さらにジャンピングラリアットやフライングボディープレスも使い道が多く強い。投げ技も多種多様で、しゃがんだまま敵を投げられる唯一のキャラである。一番弱そうで実は非常に平均的で使い勝手がよいキャラなのである。一番極めがいがあるといえよう。



⬆とにかくどこからでもスクリューをかけられるようになるのが目標。道は長いが……。

キャラ的にはリュウ/ケン??

連続技は、基本技の絡むものが多いぞ



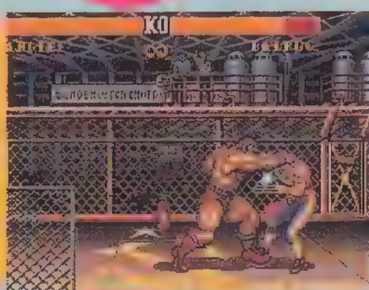
ザンギの連続技はけっこう沢山ある。基本技を絡めたものが特に多く、また、必殺技のダブルラリアットを最後に入れる連続技、連続技ではないが基本技からスクリューをかける組み合わせもある（スクリューは必殺技だが投げ技なので、敵の反動中にはかけられなく、反動がなくなった瞬間にかけないといけないため、返し技を出されることも多い）。

基本技を絡めた連続技が多いのは、立ち中パンチとしゃがみ弱パンチ、立ち弱ローキックなどが足払いに連続でつながるため。また、立ち弱パンチ、しゃがみ弱パンチ、そして足払いすべてがダブルラリアットでリセットできるためでもある。だからザンギマスターとしては、敵がピヨったときは無限の楽しみがあるのだ。「今回はどんな連続技を入れようかなぁ～♪」なんて具合にだ。まぁ、とりあえずキミも練習してみよう。

ビギナー用 連続技



➡相手がピヨってなくてもできる3段攻撃。まずはジャンピングラリアットを低めにバッチリ当てる。フライングボディープレスもいい。



➡続いて立ち中パンチ。アーケード版では"逆水平チョップ"だったが、それは容量の都合からなくなっている。残念だ。



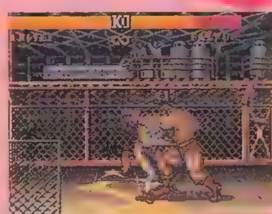
➡3段目は強足払い。つまり中パンチ（近間での）からの強足払いは連続技なのである。これで敵は転ぶぞ。

とりあえずビギナーにおススめなのがこの3段。完全に基本技だけで構成されるし、3段目が入れば敵が転ぶため次につなげやすいからだ。ちなみに"連続技"とは、1発目が入ったら最後までかならず連続で技が入る、ガードできないコンビネーションなのだ。このビギナー用3段の3段目を、強足払いでなく立ちスクリューに変えると、エキスパート用3段になるぞ。

エキスパート用 連続技



➡相手がピヨッているときだけでなく、近距離で転ばせたときにも超有効な技。敵の背中側に当たるようにフライングボディプレスを低めに当てる！



➡続いて立ち中パンチを当てる。強パンチを押した直後から中パンチボタンを連打すればいい。当然、立ち中パンチだから次に強技がつながるのだ。



➡強足払いではなく、今回はあえて弱足払いを当てよう。このあとにスクリューをかけるためだ。弱足払いが出たら、方向キーをくるりと回してパンチ。



➡そしてスクリューパイルドライバー。慣れれば高い確率でできるようになるだろう。ただし、敵によっては返し技を喰うかもしれないぞ。

スクリュー4段は、ラストのスクリューだけが難しい。もっと難しくしたければ3段目の弱足払いを立ち弱ローキックに変えて、"ローキックスクリュー"を決めよう。ちなみに、ローキックは敵と離れてないと出ない（近いとニーアッパーになってしまうぞ。さらにローキックからの強足払いは連続技であるという点も見逃すことなかれ。



ダルシム

体の変化をよく覚えて、感覚をしっかりつかめ!!

12人の中でもっとも特殊なキャラといえるのが、このダルシムだ。他のキャラクターがすべてある常識内におさまるジャンプ軌道を持つのに対し、彼のジャンプは異常に対空時間が長い。また、手足が異様に伸びるために攻撃の間合いをつかむのが非常に難しい。足払いという技は1つ(しゃがみ中キックを敵の近くで出す)しかなく、弱・中・強ともしゃがみキックがスライディングになる点も非常に特殊。さらに飛び道具や、ジャンプ中の任意の高さから出せる特殊技「ドリル頭突き&キック」がこれまた扱いづらく、何も考えずに出していると大ガモにされてしまう。とにかく、これほど理解しがたいキャラはいないのである。だがその反面、使いこなすと不気味な強さを誇る。長い手足で敵の技が届かない位置から闘えるし、やり方次第では敵をまったく寄せつけず倒せたりする。つまり、ポテンシャルが高いのだ。そんなわけでマニア受けするキャラなのである。

PERSONAL DATA

名称	ダルシム
生年月日	1952年11月22日
身長	普段は176cm(ある程度自由に変えられる)
体重	普段は48kg(ある程度自由に変えられる)
スリーサイズ	B107・W46・H65
血液型	O型
すきなもの	カレー、瞑想
きらいなもの	甘いもの

マハラジャ宮殿



⬆ダルシムが闘う場所として選んだのは、神聖なる「マハラジャ宮殿」。この名を聞いてすぐに全国チェーンのディスコを思い出すようなら、あなたはふっる〜いという感じだ。後ろに並ぶ巨大な象の鳴き声を効果音に、けだるい民俗音楽が流れる。まさにダルシムにぴったりのステージといえるのではないか。壁の象の絵もなかなか不気味でいいぞーッ。

必殺技よりもずっと重要な、基本技!

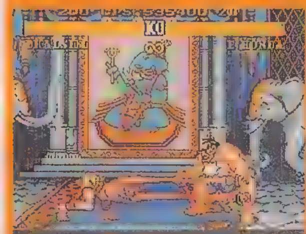
ダルシムというキャラはジャンプが遅く、移動スピードも遅いため、気軽に敵に接近してゴリ押しする、という戦法はあまりよくない。また、敵に接近されるとかなり苦しくなるため、やはり長所である長い手足を有効に使うのがいいだろう。とりあえず使える技を下にあげるので、何度でもいいから使って、技のリーチや出す速度、引く速度、その効果などを熟知しよう。その下積みが大切だぞ。

まず使うのが立ち強パンチ。いわゆるダブルズームパンチだ。リーチが極端に長いので遠くの敵に有効。

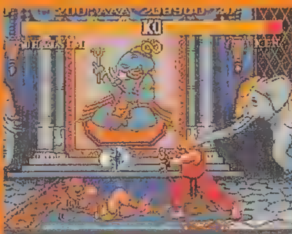
しゃがみ強キックのスライディングは飛び道具を敵が撃った瞬間に出せば、間合いが近ければ飛び道具をよけると同時に敵を転ばせられる。

立ち中キックはリーチがそこそこあり、連打スピードも速いため、敵が飛び道具を撃つ瞬間に蹴ったり、ジャンプするのを読んで出して、撃ち落とすのに有効。逃げジャンプパンチは跳び攻撃をしてきた敵に対して、敵の攻撃範囲の外から殴るダルシムの独特の技である。

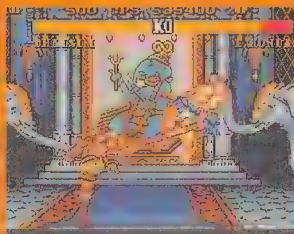
ダルシムの基本といったらコレだ!!



↑ダブルズームパンチ。超個性的で、一度見たら忘れられない。いろんな使い方ができるが、跳び技への返し技としてはいまいち。



■強スライディング、略して強スラ。特にリュウ／ケンの波動拳に対して有効。跳び攻撃の返し技としてはほとんど使えないぞ。



■立ち中ハイキック。出る速度も引っ込む速度も速く相打ちされにくいし、フェイントや迎撃などいろんな要素に使える。



↑立ち中キック。出る速度も引っ込む速度も速く相打ちされにくいし、フェイントや迎撃など、いろんな要素に使える。

つかみ技

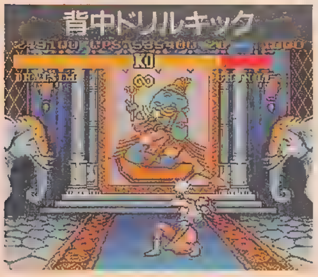


基本技

	パンチ 弱	パンチ 中	パンチ 強	キック 弱	キック 中	キック 強
ジャンプ中	ジャンプズームパンチ	ジャンプズームパンチ	ジャンプズームパンチ	ジャンプズーム前蹴り	ジャンプズーム前蹴り	ジャンプズームハイキック
ジャンプ中に⬇			ドリル頭突き			ドリルキック
立って遠い間合い	手刀水平チョップ	ズームパンチ	ダブルズームパンチ	ズームハイキック	ズームハイキック	ズームハイキック
立って近い間合い	手刀チョップ	手刀アッパー	ダブルヘッドバッド	キック	合掌キック	ジャンピングニーキック
しゃがんで遠い間合い	しゃがみズームパンチ	しゃがみズームパンチ	しゃがみズームパンチ	スライディング	スライディング	スライディング
しゃがんで近い間合い	ジャブ	ジャブ	しゃがみズームパンチ	スライディング	スラストキック	スライディング

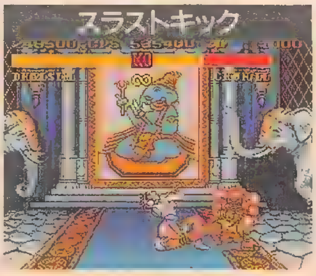
必勝祈願!! 基本技コンビネーション

背中ドリルキック



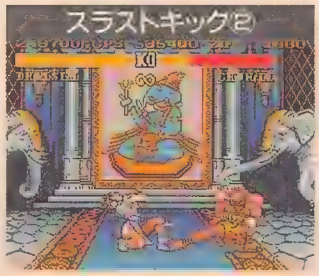
⬅敵を投げなどで転ばせたら、起き上がりの背中にめり込むようにドリルキック（低め）。

スラストキック



⬅着地後、しゃがみ中キックのスラストキックを出す。ドリルが低めに決まれば連続技。

スラストキック②



⬅スラストは連打技なので1発入れば連続で入る。この後ヨガファイヤーなどにつなぐ。

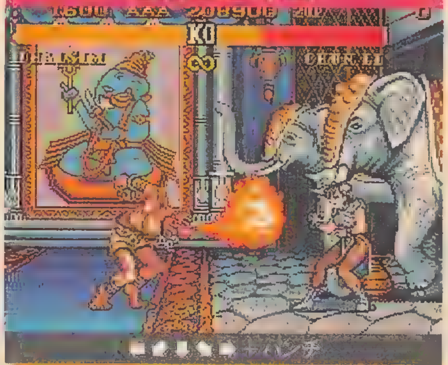
脅威の人間ポンプ男!! 火遊び大好き

ヨガファイヤー



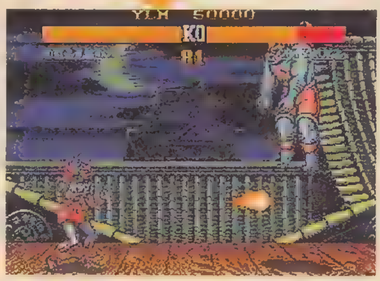
➡基本的には波動拳と同じような技だが、こちらは敵に命中すると燃え上がらせ、一度ダウンさせる。それだけに敵も多少神経を使う。

ヨガフレイム

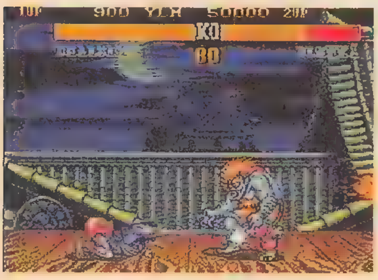


⬅ヨガファイヤーと違い、一定時間大きな炎を吹き続けるため、その間は動けない。が、これも敵にヒットさせると燃やせる技である。

必殺技はここで使うといいぞ



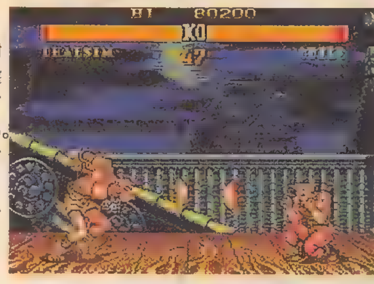
➡ヨガファイヤーは、敵を燃やすことよりも跳び越えさせるための手段、というのが真の存在意義である。とにかく撃ちまくって、敵を跳ばざるをえない状況まで追い込む。あまり敵の近くで撃つとスキだらけになるので危険。



⬅跳んできたら、敵の着地に合わせて遠間からしゃがみ強パンチなどで攻撃する。敵によってはスライディングや立ちハイキックの方が有効なこともあるので、そのへんは自分なりに。また、逃げるジャンプパンチも返し技になる。



⬅ヨガフレイムの利点は、敵もしくは敵の打った飛び道具に当たったときに、すぐ硬直が解けるということ。これを利用して飛び道具の撃ち合いになったときにアドバンテージをかせげるのだ。



➡ソニックなどの連発に対して、ヨガファイヤーを撃ち続けるだけでなく、ヨガフレイムをときどき混ぜる。そうすればすぐに次のヨガファイヤーが撃て、一歩リードできる。あまり意味がなさそうだが、ヨガマスターには必要な使い方だ。

Theコラム

ダルシムってヤツは本当に不思議な男である。業務用の『ストII』でも発売当時、初心者の目には一番弱いキャラはダルシムにしか見えなかった。あのザンギをさしおいて、である。

だがしかし、やり込むほどに強くなっていくダルシムを見て、人々は彼に対する考え方を改めなければならない状況に来ていた。

はっきりいって、敵の攻撃範囲外から攻撃を入れられるというのはすごい事だ！

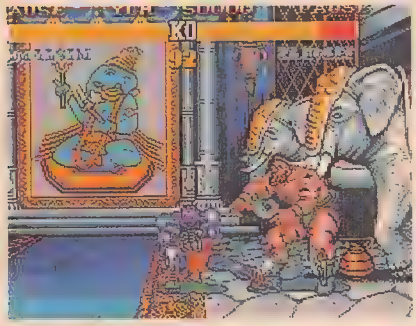
『ストII』時代のダルシムは手足の当たり判定もかなり狭く、遠くからポコポコ手足を出しても、そう簡単に相打ちにはならなかったものである。特にヒドイのがリュウ／ケンと闘うときで、ヨガファイヤーは今のように竜巻で上をぬけることができず、ガードするかジャンプしてよけるしかない。跳べば跳んだでスライディングやダブルズームパンチで撃ち落とされる。ダルシムの手足を読んでも昇龍拳を当てたところで、ダウン技ではないので転ばず、接近できない。万にひとつの勝機もないのだ。実はそれだけではなく、ガイル以外のキャラ全員に対しても超強かった…。



⬆今ではこんなに弱くなってしまったが、昔は強かったんだよ……。

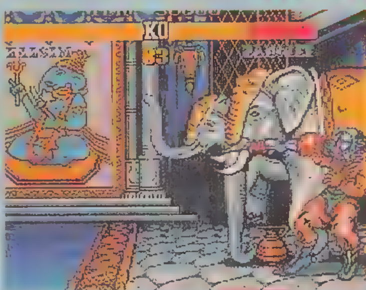
「ストII」最強の男!!

連続技とは無縁の男。しかし狙うべし！

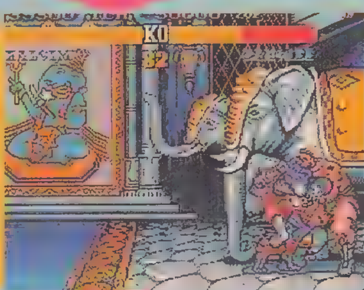


ダルシムは、たとえ『ダッシュ』であろうと、体の構造上、連続技はほとんどない。必殺技を連続技に組み込めないのもその理由の１つ(波動拳と違って、ヨガファイヤーは出るまでが遅く、敵のすぐそばで基本技にリセットをかけても連続では当たらない)であるが。しかし、それでも無理やり連続攻撃を入れたいのがヨガマスター。いろいろ試した結果、下のような連続技があげられた。敵の起き上がりに跳び技を重ねるなら、ドリル頭突きかドリルキックがベスト。特にドリルキックは敵の背中側にめり込むように当てることができるので、前ガードか後ろガードかわからなくさせる強引な攻めが可能。ドリルキックを当てたら、着地後にはスラストキック（しゃがみ中キック）を連打するか、ダブルヘッドバットを出すのがいい。非カダルとはいえ、３段入れば敵はさすがにピヨるぞ。

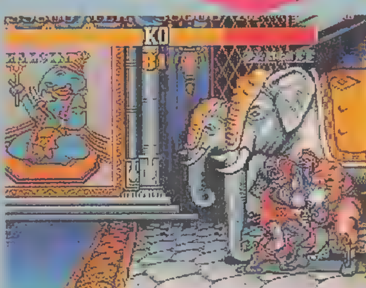
ビギナー用 連続技



➡ダルシムの3段は、どれも難度が高い。ヨガファイヤーなどで燃やしてダウンさせたら起き上がりにドリル頭突きを低めに重ねる。



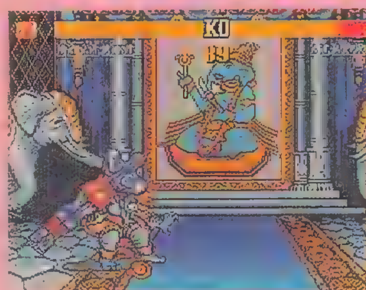
➡そのまま強パンチボタンを連打しておくと、着地後にダブルヘッドバットが出る。1発目ドリル頭突きが低めに当たれば……



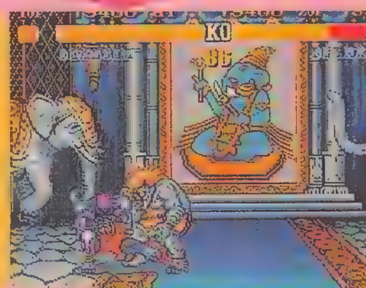
➡この3発目のヘッドバットもバッチリ当たる。何度も試してみれば、どんなタイミングで突っ込めばいいかわかるようになるだろう。

ドリルヘッドやドリルキックは、連続技に使うときでなくても、もともと低めに敵に当てないといけない技。高いと当てたあと喰らい投げされてしまうからだ。だから連続技としてではなく、単に基本の攻撃として、遠くから敵の低めに当てたり、起き上がりにめり込ませるようにしていれば、いざ敵がピヨったときでも意外とスムーズに当てられるだろう。

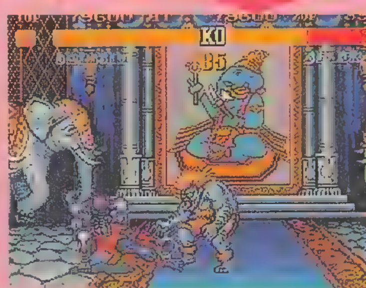
エキスパート用 連続技



➡敵の起き上がりに、背中側にめり込ませるように低めのドリルキック。敵がピヨってないときでも十分有効で強引な攻め。



➡当たったら、着地する前からスラストキック（しゃがみ中キック）を出すべく中キックボタンを連打。スラストは連打技だぞ。



➡スラストキック二発目。ここまで入ればどんな敵でもまずピヨピヨになる。ピヨピヨのときはこのあとヨガファイヤーも撃つべし。

ドリルキックからのスラストキックは、敵の前側から３発入ることはありえないのでこのように背中から狙うワケ。敵に前ガードか後ろガードかわからないような位置でめり込ませるようにするとより効果的。しかし気持ち背中よりにしておいた方が結果的には得するだろう。で、もしすべてガードされたら、３発目のあとヨガファイヤーを撃つべし。



バイソン

アメリカンドリームへの道は果てしなく遠い

ダッシュから使えるようになった四天王の1人、バイソン。その特長はというとボクサー故にパンチしか出せないのと、その攻撃力（連続技も含めて）の高さだろう。パンチしか出せないというのは始めはとまどうかもしれないが、慣れればそれほど問題はないだろう。そして攻撃力は高いほうがいいのでこれもいいのだが、はっきりいってバイソンの使用者は少ない。おそらく全12人中最低ランクだろう。その理由はいくつかあるだろうが、そのうちの1つに対戦で弱いということが挙げられるだろう。実は対戦の強さのランクでもバイソンは最下位クラスである。しかし、一部の天敵キャラ以外になら、ほとんど五分の戦いができるし、その天敵でも練習すれば勝率をあげることは可能だ。とにかくバイソンを敬遠していた人もこれを機会にバイソンを使ってみよう。ファイナルターンパンチを決めたときの爽快感は他のキャラでは味わえないぞ。めざせ、バイソンマスター。

PERSONAL DATA

名前	M.バイソン
生年月日	1968年9月4日
身長	198cm
体重	102kg
3サイズ	B120、W89、H100
血液型	A型
好きなもの	女、バーボン
嫌いなもの	魚、算数、努力

ラスベガスドリーム



アメリカ、ラスベガス。ここには今日も興奮と一攫千金の夢を求めて多くの人々が集まっている。その中でもこの路上の格闘技場は一段と大きな人の山ができている。そして、観客は二人の戦士のどちらかに金を賭るのだ。しかし、戦士達も自分の力に未来の名誉と栄光とを賭、戦い続けるのだ。果たして勝利の女神は誰に微笑むのだろうか…。

長いリーチと高い攻撃力を生かせ!!

バイソンの基本的な戦い方を一言で言うと、「相手の足払いのリーチのギリギリの位置でしゃがみパンチを出しつつ必殺技のタメをつくり、相手のスキをみつけたらダッシュストレートをだす。」となる。実際には、相手に近づくのが難しいし、スキもみつけるというよりスキをつくらせるということになる。キャラ別に主なポイントを書くと、リュウ・ケン➡波動拳を強パンチ、しゃがみ強キックで相討ち・春麗➡百裂はしゃがみ強キックで相討ち。春麗➡百裂はジャンプするしかないが、くらい投げに注意。ブランカ➡電撃は近くなら強キック（ボディブロー）遠ければしゃがみ強キック。ザンギエフ➡必殺技はほとんど使えないので注意。ガイル➡天敵その1。慣れしかない。ダルシム➡全部相討ちのつもりで。バイソン➡気絶した方が負け。バルログ➡バルセロナはジャンプ弱パンチ、中パンチ、強パンチで返す。サガット➡リュウ・ケンと同じだが強い。ベガ➡サイコを弱パンチで返せるので戦い易くなった。

非常に使える4つのパンチ



↑とてもリーチがあり、出るのも速い強パンチ。不用意に近づいてくる相手を牽制したり、技の出かかりを止めるのに使う。



↑基本技の中の対空技としては最強クラスの中パンチ。遠・近距離のどちらかでてもOK。ケンのジャンプ強パンチも無傷で返せるぞ。



↑バイソン唯一の下段攻撃技、しゃがみ強キック。地面からすこし手が浮いているのが特長。リュウ・ケン・ブランカに使いやすい。



↑[illegible]強パンチを出すと、相手がしゃがんでいた場合くらってしまう。しゃがみ強キックとあわせて使おう。

つかみ技

ヘッドボマー

つかみの間合いで⬅か➡と中か強パンチ



基本技

	パンチ 弱	パンチ 中	パンチ 強	キック 弱	キック 中	キック 強
斜めジャンプ	ハンマードロップ	ジャンピングフック	ブーメランフック	ハンマードロップ	ジャンピングフック	ブーメランフック
真上ジャンプ	ハンマードロップ	ジャンピングフック	ブーメランフック	ハンマードロップ	ジャンピングフック	ブーメランフック
立って近い間合い	ジャブ	バッファローアッパー	バッファローストレート	エルボ	ボディーブロー	ボディブロー
立って遠い間合い	ジャブ	アッパー	ストレート	エルボ	バッファローボディブロー	バッファローフック
しゃがみ	シットジャブ	ローストレート	ライジングアッパー	シットジャブ	ローストレート	レッグクラッシャー

ヘッドボマーからの攻撃パターン

ヘッドボマー後



⬅つかみおわったら、敵の後に回り込む。後に行くと見せかけて戻ってもいい。

しゃがみ強キック



⬅相手が投げを狙っているようならしゃがみ強キック。すこし早めに出すといい。

ジャンプ強パンチ



⬅しゃがみガードしているようならジャンプ強パンチ。他にもいろいろあるぞ。

使いこなせるか？3つの必殺技

ダッシュストレート



⬆バイソンの必殺技の中では一番使いやすい。弱中強で助走距離が異なる。弱は短かく、強は長い。

ダッシュアッパー



⬆相手がしゃがんでいると当たらないのが特徴。弱中強で助走距離が異なる。弱は短かく、強は長い。

ターンパンチ



⬆タメ時間が長いほど攻撃力が上がる。使い方が難しいが、ファイナルターンパンチの攻撃力は全キャラ中最高。

[illegible]時間	[illegible]
1～3	ターンパンチワン
4～7	ターンパンチツー
8～11	ターンパンチスリー
12～23	ターンパンチフォー
24～35	ターンパンチファイブ
36～47	ターンパンチシックス
48～59	ターンパンチセブン
60～	ファイナルターンパンチ

決めろ、ファイナルターンパンチ



⬆ダッシュストレートは上でも書いたがかなり使いやすい。相手がしゃがんでいても当たるし、リーチもある、ガードされてもスキがなく、相手の体力を削れる。ガンガン出していいのだが、気をつける点は出始めが弱いということ。パンチの先ギリギリが当たるように間合いとボタン（強はほとんど使わない）を調整する。昇龍拳等で返されないようにフェイントを混ぜるとより効果大。



⬆ダッシュアッパーの特長は上記のほかにため時間が非常に短いこと。強の攻撃を1回当てるか空ジャンプでためられるので、連続技に組み込みやすい。普段の使い方は、対空技として利用することが多く、このときはダッシュストレートと異なり、強で出す。相手がしゃがんでいると当たらないのを利用していきなりつかんだり、ブランカのローリングをガードした後、返すのにも使える。



⬆バイソンの強さはこのターンパンチの使い方で大きく変わる。ターンパンチは出始めが非常に弱いので遠目から打つ。対戦で当てるチャンスは①足払いの外から（春麗、ガイル）②ダッシュストレートのフェイント（リュウ、ケン）③飛び道具等と相打ち（特にダルシム）というところである。特殊な例で3以上ためて、ガードされてもいいからその後つかむという使い方もある。

Theコラム

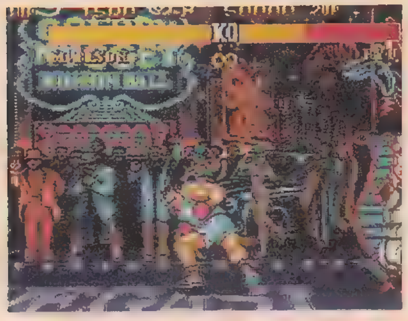
四天王って誰のこと？

ストIIで初めてバイソンまでいったとき、そのパワーとスピード、そして死ぬまで続くダッシュ攻撃（一応書いておくがストIIのときのダッシュアッパーはしゃがんでいても攻撃が当たった）でなすすべもなくやられてしまった。しかし、その後、「足払いで飛ばせて迎撃」パターンを知り、バイソンはやられ役となってしまったのである。その後、ストIIの新バージョンが出るという話。このとき、バイソンはとても強く、最強かもしれないということ。ここでやられ役返上かと思ったら、実際に出た製品版ストIIダッシュでは、大幅にパワーダウン。他の四天王が対戦ランキング上位を占める中、ただ1人最下位を争っていたのである。実はベガ、サガット、ガイル以外のキャラには五分近くで戦えるのだがこの3人にはかなり慣れないと勝負にならなかった。結局、バイソンはやられ役のイメージが強く、四天王というと、ベガ・サガット・バルログ・ガイルの4人とか言われていた。そしてさらにダッシュの新バージョン、ストIIダッシュターボが発売、なんと、ターンパンチの始めが無敵になり、ゲームスピードの向上もバイソンには有利に動き、やられ役というほどではなくなったが、他キャラのパワーアップも著しく、やはり下位クラスのキャラであった。しかし、またもや新製品の噂、今度こそ、バイソンは真の四天王となれるのか？



⬆MD版ではサイコを小パンチで返せるし、ダブニーはめも返しやすい。ベガとは五分か？

敵を絶望の淵にたたきこめ!!

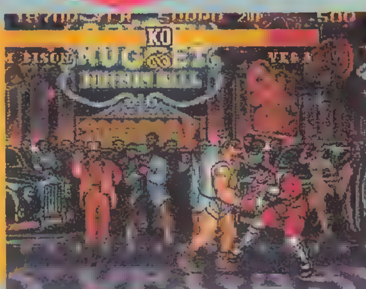


バイソンの連続技は非常に多く、威力も強力だ。キャンセルがかかる技は立ちとしゃがみの弱パンチ・キックで、ここからダッシュアッパー、ダッシュストレートにつなぐ。また、ダッシュアッパーから目押しで中か強パンチを当てることも可能。相手の起き上がりにターンパンチを重ねておいてからダッシュストレートを当てる連続攻撃等が基本だ。相手が気絶したときに使う連続技は下を参考にしてもらうとして、ここでは相手を気絶させる連続技を2つ取り上げてみた。まずしゃがみ弱キック×2→立ちキック→ダッシュアッパー。昇龍拳やサマーソルトのスキに狙う、ジャンプ強パンチ→ダッシュアッパー。波動拳や百裂を飛び越えて使う。アッパーをスカったらすかさずヘッドボマーだ。上の2つともダッシュアッパーで気絶しなかったら中か強パンチを目押しで当てよう。

ビギナー用 連続技



⬅まずジャンプ強パンチを低めに当てる。位置が高いとくらい投げされるぞ。この間、タメをつくるのを忘れないように。



➡着地と同時に中キック。しゃがみでもいいし、弱でもいい。ブランカには弱で打つ場合、しゃがまないと当たらない。



⬅最後にダッシュストレート。2発目を弱にした場合はキャンセルをかける。ダッシュアッパーでもよいがブランカには当たらない。

全キャラに入る連続技。中キックからのダッシュストレートのつなぎが多少難しいが、慣れるしかない。ブランカ以外にはダッシュストレートをアッパーにして、目押しで中か強パンチを入れる。できれば強で入れられるようにしよう。また、ジャンプ強パンチ→しゃがみ弱パンチ→立ち弱パンチ→ダッシュストレート、も出しやすいので使ってみよう。

エキスパート用 連続技



➡まずタメをつくりながらジャンプ。強パンチを低目に入れる。次に着地と同時に弱キック。そして、弱キックを出すと同時にレバーを前、後と入力する。



⬅弱キックにキャンセルがかかるギリギリのタイミングで弱キックを押し、ダッシュアッパーをだす。この間、次のダッシュアッパーのタメをつくり続ける。



➡きちんとタメをつくれば、再びダッシュアッパーが出せる。はっきりいってかなり練習をつまないと出せないし、出してもガードが間に合う。



⬅最後に強パンチ。これもかなり難しい。連射ではまず無理なのできちんと目押しで出す。中パンチだと入れやすいが、強パンチの方がかっこいいぞ。

バイソンの有名な5段攻撃である。この技の最大の難所はダッシュアッパーを連続で出すところである。上に書いてある「レバーと前、後と…」というのは、「ダッシュアッパーを出す前からタメ始めると」という意味である。難しいが、成功すれば体力の半分以上減らせるので、ぜひマスターしてほしい。あと、バイソンも同時押しのテクニックが使えるぞ。

バルログ

PERSONAL DATA

名称	バルログ
生年月日	1967年1月27日
身長	186cm
体重	72kg
3サイズ	B121、W73、H83
血液型	O型
好きなもの	美しいもの、自分自身
嫌いなもの	醜いもの

闘いとは‥美学の実践の一つにすぎない‥‥‥



生き残るものは、美しいものだけでいいのだっ!!

攻撃力に、モノを言わせて突き進むキャラクターでないことは、彼の容姿から感じとれるだろう。天性のスピードと腕に装備された鋭利な爪を武器に使い華麗な技で天を舞うといった表現が、このバルログにはよく似あう……。そう最大の特長はそのスピードにあるのだ。その装備された爪により他のキャラクターに比べて広い攻撃範囲を持っている。移動力の低いキャラなどはイージーな爪攻撃でKOなどといったバカげたことも起きてしまうから恐ろしい。そんな彼だが攻撃力と防御力（この場合は受けるダメージでなく気絶のしやすさ）が異常なまでに低い。さらに昇龍拳やサマーソルトキックといったような、強力な対空防御がないといった弱点も多くかかえている。

はっきりいって、オールラウンドにこなせるキャラではなくプレイヤーを選ぶタイプのキャラクターなので使い易くはない。しかし相手のスキを突き、投げにいったりしてそのスピードに慣れてくると真のおもしろさが見えてくる。それがこのバルログなのだっ!!

格闘酒場



その酒場はとある街の裏道りに存在した。そこにいる美しきチャンピオンは今日も自分自身の勝利を確身し舞台へと上がる。たとえその相手が世界を渡り歩いてきた格闘戦士だったとしてもだ。

かえり血をあびてそのチャンプはつぶやく「おまえは醜い地上から消えろ!!」と……。彼の名はバルログ。世界で最も美しい格闘戦士……。

少しばかり単調なのが、おしいところ

バルログの闘いとはやはり、フェイントに限るといっても過言ではないだろう。決め手となる強力な基本技がないため、フェイントで相手に大きなスキを作り、爪で刺す……。この繰り返しとなるので、単調で見映えのしない闘いになりがちだが、逆に言えば派手な必殺技をメインにできない分プレイヤーが基本技を使いこなしていなければならないのだ。

プレイヤーを選ぶキャラということは話したが、そのスピードに慣れてしまえばこれほど強いキャラクターもいないだろう。しかし少しでも使い込んでしまうと、すぐにあきてしまう可能性がある。なぜならば異常なまでに（四天王はどれもそうなのだが……）基本技が少なすぎるからなのだ。「単調で見映えもしないけど強いからいいやっ!!」なんて人はともかく「オレは、このキャラを深くヤリ込んで極めるぜっ!!」なんて人には不向きといえるかもしれない。

回避技のバックスラッシュは遠い間合いで飛び道具をよけるのぐらいしか使い道がないということも覚えておこう。

使える基本技はこの4つだっ!!



■[illegible]しゃがみ中爪。基本中の基本の技なのだ。リーチがあり、たまに強を混ぜたりすると効果が高い。



■速いジャンプからのキック攻撃。弱中強みな同じグラフィックだが返されにくい強力な蹴りなのだ。波動昇龍も怖くはないぜっ!!



■移動速度の遅いキャラに使うと効果が高い。しかしこればっかり[illegible]されてしまうのだ。[illegible]



■この技単体ではあまり使わない。縦ジャンプから使ったりするとよく相手を転ばせることができる。ラウンドスライダー。

つかみ技



レインボースープレックス



スターダストドロップ

基本技

	パンチ 弱	パンチ 中	パンチ 強	キック 弱	キック 中	キック 強
斜めジャンプ	シューティングスター	メテオドロップ	シューティングスター	シューティングスター	メテオドロップ	シューティングスター
真上ジャンプ	ローズニードル	ウインディーライナー	スターライナー	ローズニードル	ウインディーライナー	スターライナー
立ち	フラッシュクロー	スパーククロー	ブラッディクロー	フラッシュクロー	スパーククロー	ブラッディクロー
しゃがみ	ファイルコンクロー	コンドルクロー	イーグルクロー	リザートウィップス	ドラゴンウィップス	ラウンドスライダー
立ち後方２回	バックスラッシュ（ボタンなし）	バックスラッシュ（ボタンなし）	バックスラッシュ（ボタンなし）	バックスラッシュ（ボタンなし）	バックスラッシュ（ボタンなし）	バックスラッシュ（ボタンなし）

美しい技の運びが、真の勝利への鍵!!

ローズニードル



■技は何でもいい、とにかく縦ジャンプが重要な意味を持っているのだからね。

ラウンドスライダー



■縦ジャンプのフェイントにひっかかり、足元がおるすに。転ばせてしまえる。

ローリングクリスタルフラッシュ



■基本技じゃないけど、起き上がりの友といえばこの必殺技以外に考えらんない。

仮面の貴公子が贈る、必殺の舞っ!!

フライングバルセロナアタック



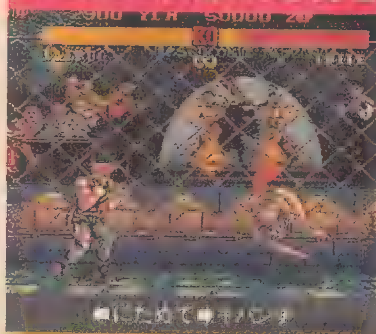
⬆基本技とは違いがかなり見映えのする技。しかしスキは大きく頭を使った使い方をしないといけない。

イズナドロップ



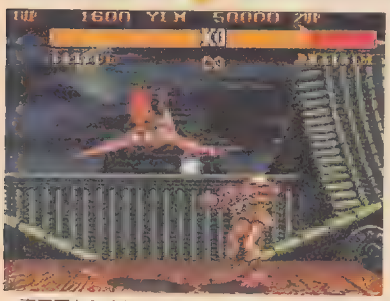
⬆バルセロナアタック同様にスキが大きいが、こちらのほうが与えるダメージは大きい。

ローリングクリスタルフラッシュ

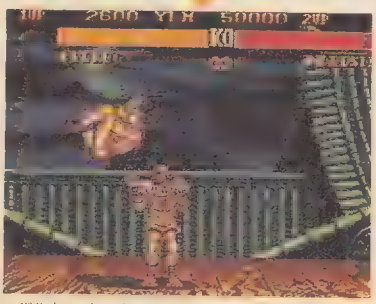


⬆前転しながら攻撃を何度かして、爪で最後を決める技。足払いなどで簡単に返されてしまう技なんだが……。

必殺技はここで使うといいぞ



真正面から攻撃に使うことはかなりまれである。CPU戦では相手が気絶でもしてくれてないと返されてしまうし、対戦プレイでも返し技を喰らうだけだ。やはりフェイントに使ったりするのがメインだ。また左右の攻撃判定の広さを利用して爪を相手に引っかけて削るといった使いかたもある。体の大きなキャラはそれをやられるだけでなにもできなくなることもある。



バルセロナアタックと同じような技なのでその使いかたもほぼ同じだ。また相手にバルセロナかイズナかを気付かれないように使えばさらにいい。もしイズナで相手を落とそうとするのなら背中を取るように空中操作を心がけよう。技自身よりも空中操作でどれだけ相手をほんろうできるかにかかっているのだから。それにこれがバルログの強さの源なのだから……!?



この技は対戦相手の起き上がりに重ねたり、弱爪からキャンセルを効けてつなげたりすることがほとんど。この技単体で使うことはあまりなく、足払いや必殺技で簡単に返されてしまうことが多いのだ。

また起き上がりに重ねるときも、最後の爪がヒットするようにして間合いを調整したほうが、返し技を食らいにくいのだ。覚えておこう。

Theコラム

バルログの基本装備は白い仮面と鉄の爪。それはあえてここで書かなくてもいい程有名なんだけど、この装備を付けて本当にあれ程の強さをえられるのだろうか!?

格闘戦に限らず、あらゆる闘いで顔を守ることはとても大切である。特に目は相手の情報をダイレクトでキャッチできる唯一のもの、ここを攻撃されたらよっぽどの達人でもちょっと危ない。バルログの場合防具のつもりではないようだが、結果的に防御されているといっていい。しかしその仮面を見てみよう。なんと目の穴の小さいことだろうかっ!! あれでは、かなりの視界をふさがれてしまい、左右上下（要するに正面以外）の攻撃を防ぐことではできないだろう。実際にマスクや面（特撮に使われているようなもの）を付けてみると、かなり視界がふさがれて動くことも慣れないうちはできない。例えバルログのように毎回のファイトで付けていたとしても視界の悪さは変わらないはずなのだ。しかしそんなことを考える必要はなにもないだろう。なぜなら彼は、充分すぎる程の強さを持っているのだから……。



⬆無敵の格闘戦士が、敵から顔への強烈な攻撃を喰らうハズがない。なにも心配はいらない。

その仮面はなんのために…!?

連続攻撃は攻撃の華、しかし……



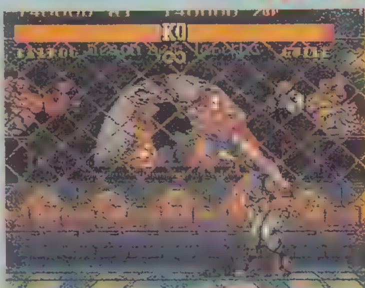
バルログは、その異常なまでの移動速度に比べて設置されている技が少ない。当然のごとく連続攻撃もかなり少ないのだ。ヘタに3段攻撃をねらってミスってしまうより、強力な投げ技を使ったほうがはるかにいい場合が多い。

連続で決まる基本技として、しゃがみ弱爪と中爪、中足払いからの中爪など、見た目にも美しくない。はっきりいってバルログの闘いかたではなくなってしまうのだ。

対戦相手を気絶状態に落とし入れたときこそ、バルログユーザーのセンスが問われるといっても過言ではない。

キャンセル技としては、しゃがみ弱爪からローリングクリスタルフラッシュへつなげる方法がある。これを利用すれば6段攻撃を決めることも可。(ただし画面端に相手がいるときのみ）データの上では最高8段となるわけだが……。

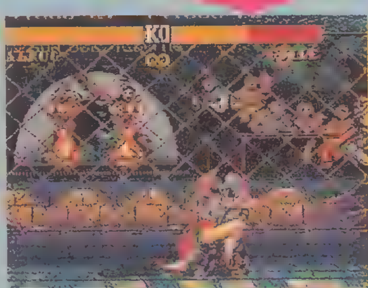
ビギナー用 連続技



➡ひきつけて跳び強キック（キックしかないが…）をたたき込む。返し技に注意して攻撃を決めよう。



➡立ち強爪を着地と同時に決める。運がいいと攻撃力の少ないバルログも気絶させることができる。また……



⬅2段目をしゃがみ中爪にしている3段攻撃にすることもできるが、あまり意味がないかもしれない。2段か3段かの違いだ。

主にこの連続攻撃は跳び道具を持った相手と闘うときにその威力を発起する。波動拳などは撃ったのを見てから跳び込んでもまず返されることはない。また、相手に起き上がりに狙ったりするよのも効果が高い。

2段目を中爪にして3段にする場合は、中ボタンを連打せずに目押しでしたほうがきめやすいということも覚えておこう。

エキスパート用 連続技



➡まず相手が気絶したら相手の目の前まで歩いて接近。しゃがみでローリングをチャージする。それが完了したら弱爪で相手を攻撃して……



⬅その直後にローリングを出す。ここでタイミングがベストならば弱爪にキャンセルがかかり、おもしろいように相手にヒットするのだ。



➡ローリングのラストに出るこのフィニッシュクロー（?）が超痛いぞ。場合によっては投げ技なみに減らすことができる。さらにもう一発爪が入るぞ。



⬅ザクッ!! 最初の気絶状態からこの連続攻撃を決められた日には悪運がなかったなってあきらめてもらうしかない。恐く相手は瀕死状態のはず。

写真は4点だけれども、実際には6段（場合によっては7段になる）攻撃になっている。(強のローリングクリスタルフラッシュは7回攻撃判定がでているが反動などで4回から5回しか入らない）

この連続技を決めるには相手が気絶で画面の端に押しつけていないといけない。以外と条件が辛かったりするのだ。それがエキスパートというものだね。



サガット

目指すものはリュウ、そして真の強さっ!!

かつて『ストリートファイター』では、世界最強の男とまでいわれた男。リュウに一度は倒されその座を退いていたが、その因縁の闘いに終止符を打つべくして再び立ち上がった男。

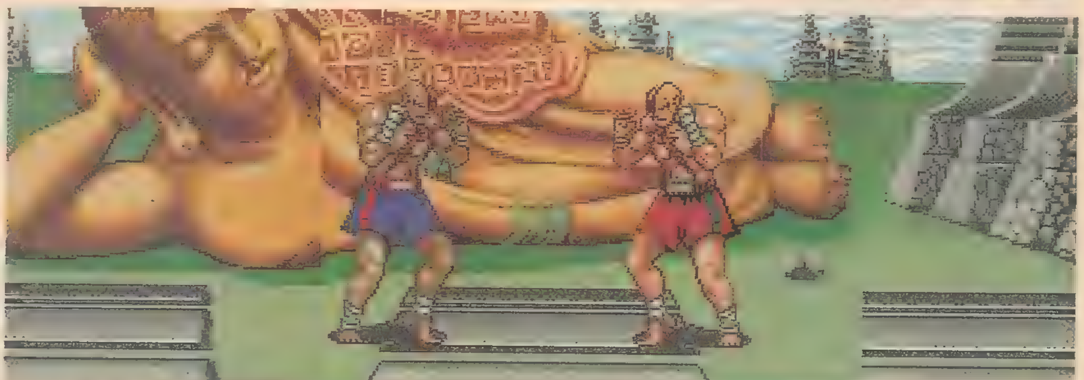
AC版やSFC版の『ストII』を見て、このシブすぎる男を自分の分身として操ってみたいと思ったプレイヤーは数知れないはずだ。そして今、そのときは来たっ!! 喜べみんなっ!! その男サガットが帰ってきたのだ。飛び道具のタイガーショットは高速で飛行し、しかも高い攻撃力をもっている。さらに上下に撃ち分けることもできる。対空防御には、タイガーアッパーカットを炸裂させれば何の問題もない。そして新技タイガークラッシュも登場。攻撃だけでなく移動速度の遅いサガットをカバーしてくれる。加えて基本技のリーチも長い。

もうリュウやケンには負けやしない。サガットとともに、ファイティングロードを突き進もうぜっ!!

PERSONAL DATA

名称	サガット
生年月日	1955 7月2日
身長	226cm
体重	78kg
3サイズ	B130、W86、H95
血液型	B型
好きなもの	強い対戦相手
嫌いなもの	昇龍拳

アユタヤ遺跡



ここは時の流れの止まった世界。サガットの胸にこの傷跡が残ったあの日から、再びこの地であの男と闘う日を夢みて、今日まで修行を積んできた。その男の名はリュウ……。この胸に恐るべき傷跡を残した昇龍拳の使い手。

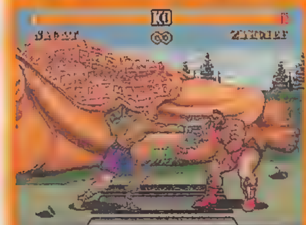
そして今、風がささやいた「奴が来ている」と。サガットは遠くを見ながら1人リュウを待つのだった……。

基本技のリーチを活かして攻め込め!!

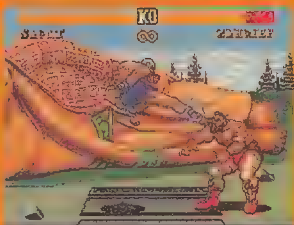
サガットの基本技の特長はなんといってもそのリーチの長さにある。動きの遅いキャラクターを相手にするときなどは、中間合いでフラフラしながら立ち強パンチを狙うだけで勝ててしまうことがある。リーチもそうだが、ジャンプの速さ（高さではない）もかなりある。しかもジャンプ中の攻撃のグラフィック（跳び蹴り）が中、強ともに下を向いている。そのため、相手の飛び道具を見てから跳び込んでも返し技（例えば波動昇龍拳）を喰らいにくい。さらに対空防御にも長けていて、あえて相手の跳び込みをタイガーアッパーカットで返さなくても、立ち強キックでOKだ。しかしそれも間合いとタイミングしだい。サガットには、いつどんなときでさえもこの2つの要素がつきまとう。注意しなければならないのが足払い系の技だ。特に強足払いは出るのが相当遅いので、足払い合戦になった場合ほとんど負けると思ってよい。

基本技がかなり強いので、必殺技に頼りきった闘いにはならないはずだ。間合いをうまくつかんで闘おう。

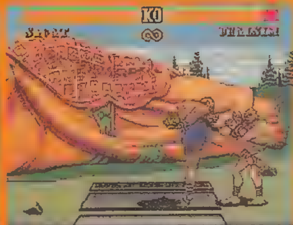
基本技で有効な技はこの4つだ!!



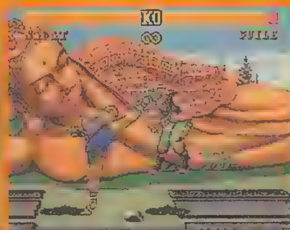
⬆別名“極悪パンチ”見た目より[illegible]さにズルいとしかいえない。



⬆ジ[illegible]プの小ささも手つだって相手にかなり返されにくい技になっている。ちなみにジャンプ中のパンチ技はない。



⬆[illegible]しゃがみガードでないと防御できない。相手を固めるときに使うことが多い。

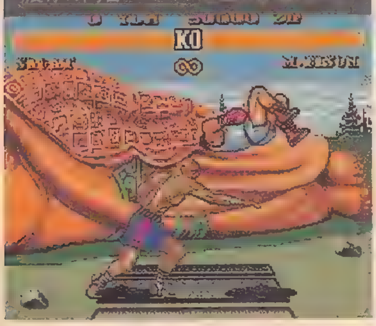


⬆タイガーショットで跳ばせて立ち強キックで落とすといった使い方がメインになる。強技なので空振りは避けたい。

つかみ技

タイガーキャリー

投げの間合いで➡か⬅[illegible]



基本技

	パンチ 弱	パンチ 中	パンチ 強	キック 弱	キック 中	キック 強
斜めジャンプ	ジャンピングタイガードロップ	ジャンピングタイキック	ジャンピングタイガーキック	ジャンピングタイガードロップ	ジャンピングタイキック	ジャンピングタイガーキック
真上ジャンプ	ジャンピングタイガードロップ	ジャンピングタイキック	ジャンピングタイガーキック	ジャンピングタイガードロップ	ジャンピングタイキック	ジャンピングタイガーキック
立ち	ティーソーク	ハイストレート	タイガーストレート	ローキック	ミドルキック	ハイキック
しゃがみ	ローストレート	アンダーストレート	グランドストレート	タイガーネイル	タイガーテイル	タイガーキック

虎のごとく相手に跳びかかるのだっ!!

ジャンピングタイガーキック



⬆相手の反撃を喰わないように跳び蹴り。ここはガードをされてもいいぞ。

ローキック



⬆ローキックをペシペシと当てて相手を固めまくり、反撃のチャンスを与えるな。

ティーソーク



⬆フェイントでティーソークをまぜて、投げてもいい。でもガードされた後はだめだ。

決めろっ!! 怒りのタイガーブロー!!



⬆上段を飛行するタイガーショット。しかし下段に究極的にスキを作ってしまうため乱用は避けるべし。



⬆下段を飛行するタイガーショット。メインはこちらにしたほうがいい。牽制にも攻撃にも使える。

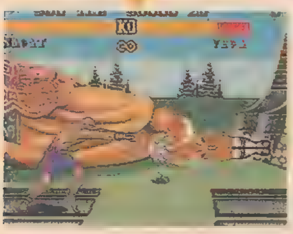


⬆強力な対空防御。しかし完全無敵ではない。コマンド入力も少しシビアで慣れないとミスることが多い。

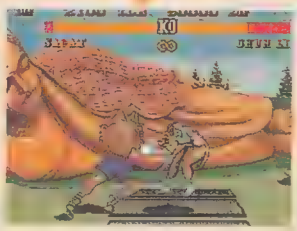


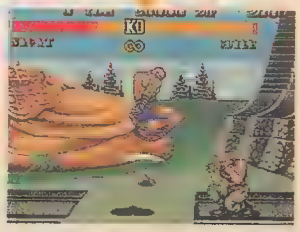
⬆接近戦でのその能力が発起される技。コマンド入力をミスると昇り蹴りとなり落下中無敵防備となるので危険。

必殺技はここで使うといいぞ


⬆上タイガー（タイガーショット）は見てわかるように自分の足元がガラ開きになってしまう。特にCPU相手に近間合いで出すと足払いでスッテンテンとなってしまうのでやめておこう。まったく使えないわけではないが、上下タイガーとフェイントに使うのがそのほとんどだ。上タイガーで跳び込みを誘っても、高すぎるため、タイガーアッパーカットは間に合わないぞ。


⬆上タイガーとは違いかなり使える。その体勢の低さによって、下タイガー（グランドタイガーショット）を読まれて跳び込まれてもタイガーアッパーカットがギリギリ間に合うのだ。さらに飛行速度の速さから攻撃、牽制にも充分通用する。しかし他の飛び道具と同じように硬直時間が長いことを忘れてはいけない。それらの注意点をよく利解して使おう。


⬆昇龍拳と違い左右の攻撃判定がかなり広く一見当たりそうでない間合いでもヒットしてくれる。しかし無敵時間がほんの一瞬しかないため他の無敵技と勝負になると勝てないし、飛び道具のスリ抜けもできない。やはり下タイガーでの跳び込みを返すときにその能力を発起する技だ。また他にこちらの起き上がりに跳び込まれてた場合の返し技として超使える。


⬆当然攻撃にも使えるが、移動手段や相手の飛び道具の回避にも使うことができる。サガットは移動力が低いため急速に相手に接近する場合にタイガークラッシュを使うことが多い。またこの技で相手の足払いを誘いタイガーアッパーカットを炸裂させるといったフェイントにも応用できる。

2段技で2発目は相手を転ばせることもできる。

The コラム

『ストリートファイター』最後のボスとして登場したサガットは今とは比べるのがバカバカしいほどの攻撃力を持っていた。「ファイト!!」の声とともに、跳びヒザ蹴りが来て、残り98秒でKOされたことも何度かあった。はっきりいって○ギだと思ったけど、一瞬で打ち倒してくれるので、「まっいいか……」とか「さすがは帝王」と思わせてくれたものだ。

強力だったのは何も跳びヒザ蹴りだけではなかった。必殺技のタイ式波動拳（昔はこう呼ばれていた）は48ドットある体力の40ドット近くを一気に奪い取ってくれるのだ。これぞまさに必殺技。わかっていても防御はおろか回避することもできない。まさに最強最後の格闘家だったのだ。最もよく考えてみれば、波動拳や昇龍拳の攻撃力もハンパじゃなく強かったんだけどね。

今でこそAC版の『ダッシュ』や『ターボ』でサガットを使えるけど、昔は彼を自分の分身として使いたかったとみんな思っていた。アドンやバーディとサガットを闘わせたらどっちが強いだろうと、今でも不可能なことを考えていたのだ。

『ストリートファイター』といえばもう『ストII』のことをいうのだろうけども、前作のことを忘れてほしくない。最高に強力でイカした格闘家たちが、かつて、リュウやケンの前に立ちはだかったことを。そして『ストリートファイター』を見つけたら必ずプレイしてほしい。たぶん3秒でゲームオーバーになると思うけど……。


⬆あの格闘王がボクらの手で使えるっ!! これ以上の喜びはないっ!!

昔は今よりも強かった…

キャンセルが効くのは弱係の立ち技



基本的な能力が、リュウやケンに近いサガット。彼ら2人には及びはしないがかなりの連続攻撃があるのだ。

キャンセル技をまったく使わない、立ちキック系の技を利用した跳び蹴りからのもの（実際にボタンを押すのは2回だが、立ち状態でのキックは2段攻撃なので3段攻撃になる）や、最大打撃数を持つタイガークラッシュ4段などがある。

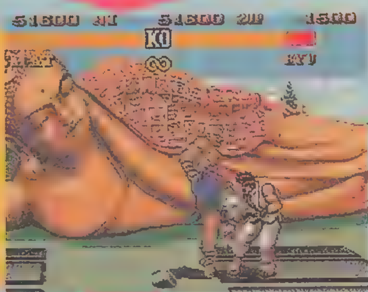
しかしリュウやケンのつもりで連続攻撃を狙うと、必ずといっていいほど投げ返しを喰らったり、最後の必殺技が不発に終ってしまう。いくら基本性能が近いとはいってもサガットにはサガットのタイミングというものがあるのだ。これからサガットを使おうしている人（特にリュウ、ケンを今までプレイしていた人）は注意しなければならない。

一番オススメなのが跳び蹴り→ローキック→タイガーアッパーカットだ。

ビギナー用 連続技



➡かなり簡単な、立ちキックを利用した3段攻撃だ。まずは強の跳び蹴り。ひきつけて低目にヒットさせるのが基本だ。



➡着地と同時に弱または中キックを押す。強キックだと相手によっては入らない。このキックが入ったのなら……。



➡3段目は確実にヒットする。中キックの場合は相手を気絶させる可能性があるので、中キックがいいかな?

立ち弱キックをキャンセルさせて必殺技につなげられない人は、とりあえずこの連続攻撃を使うのがいいだろう。簡単であまり見栄えはしないが、他のハデハデな連続攻撃よりも実用性はあるかもしれないぞ。しかしいくら簡単でも最初の跳び蹴りを引きつけて出さないといけない。投げ返しを喰らうようならば、まだひきつけがたらないということだ。

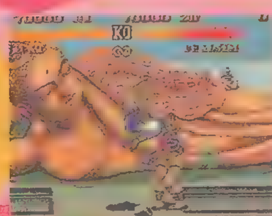
エキスパート用 連続技



➡エキスパートならこの最大打撃のタイガークラッシュ4段だ。しかし最大の攻撃力を持っているかどうかは、ちょっと妖しいところだ。まず跳び蹴り。



➡着地と同時に立ち弱キック!! または弱パンチでもいいのだが、ブランカには入らないので、これでベストだ。素早くタイガークラッシュを入力。



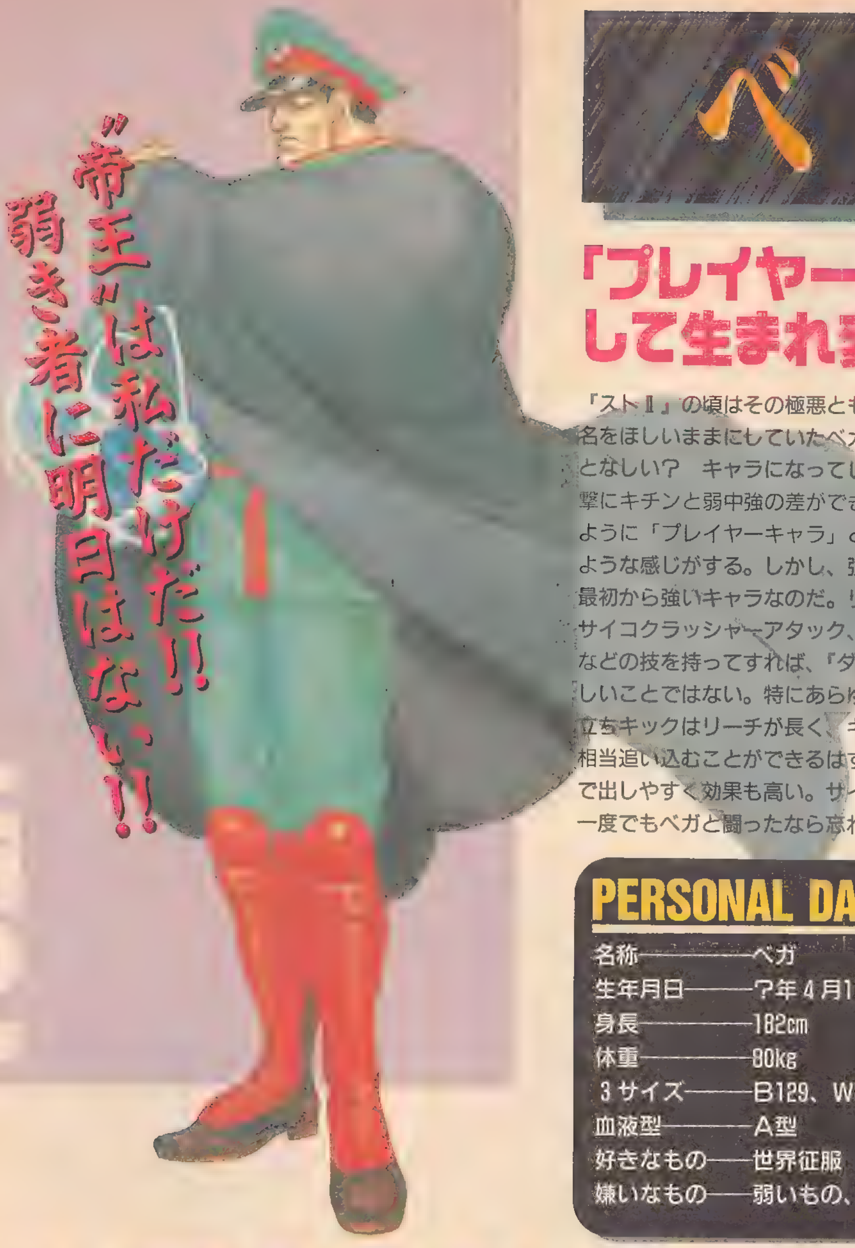
➡ここでタイガークラッシュが出てくれればすべてOK、あとは見ているだけで4段目が入り相手を転ばせるはずだ。パッド操作を正確にしよう。



➡しかし、4段目が入らないときもたまにある。それは跳び蹴りの着地点が遠かった場合だ。1発しか入らないと逆に転ばされてしまうことに……。危険だ。

確実に相手を転ばせたいのなら最後のタイガークラッシュをタイガーアッパーカットに変えてもいい。与えるダメージは減ってしまうけれど……。

この4段攻撃は相手が気絶状態のときに狙うといいだろう。逆に相手の飛び道具を飛び越えた場合は、そのまま着地タイガーアッパーカットに切り替えたほうが安全というもの



ベガ

「プレイヤーキャラ」として生まれ変わった男

『ストⅡ』の頃はその極悪ともいってもいいほどの強さで帝王の名をほしいままにしていたベガだが、『ダッシュ』になって少しおとなしい? キャラになってしまった。必殺技は多少弱くなり攻撃にキチンと弱中強の差ができて、今までの8人のキャラたちのように「プレイヤーキャラ」としての立場に堕とされてしまったような感じがする。しかし、強すぎるから調整されたのであって最初から強いキャラなのだ。リーチの長い立ちキックとおなじみサイコクラッシャーアタック、ダブルニープレス、ヘッドプレスなどの技を持ってすれば、『ダッシュ』でも頂点を狙うことは難かしいことではない。特にあらゆるキャラとの闘いでメインとなる立ちキックはリーチが長く、キック一本で攻めるだけでも相手を相当追い込むことができるはずだ。また必殺技もコマンドが簡単で出しやすく効果も高い。サイコクラッシャーアタックの恐怖は一度でもベガと闘ったなら忘れることはできないだろう。

PERSONAL DATA

名称	ベガ
生年月日	?年4月17日
身長	182cm
体重	80kg
3サイズ	B129、W85、H91
血液型	A型
好きなもの	世界征服
嫌いなもの	弱いもの、無能な部下

ここが最終決戦の場



ベガステージはタイのとある場所だ。大きな鐘をバックに悪の組織シャドルーのボス、ベガは登場する。マントをなびかせてステージに立つベガの姿はやはり怖い。後ろにいる人たちははたして観戦者なのかベガの部下なのかはよくわからないが、どちらにしろこのステージで勝った者こそが真の勝利者なのだ。

キックをメインに相手を追いつめよう

ベガの攻撃の基本となるのは弱、中、強のキック、特に立ちキックで、これをいかに使いこなしていくかが勝負のカギをにぎっている。ベガには飛び道具がないので、どうしても接近戦を挑まなければならない場合が多い。そんな時には、弱と中のキックをそれぞれギリギリ届くぐらいの間合いで連続的に出し、対戦相手を追いつめていこう。もし、間合いが離れてしまった場合は強キックが役に立つぞ。特に相手が飛び道具を持ったキャラだった場合、中間より少し近いぐらいの間合いで強キックを出すと勝手に飛び道具を出そうとして当たってくれることが多い。たいてい、一発当たるとしばらくガードするので、そのスキに再び近よればいい。立ちキック以外の基本技では、しゃがみ強キックのホバーキックと弱パンチが使える。ホバーキックは足払いに相当する技で、遠いところからイキナリ出すと意外と転んでくれるものだ。弱パンチはベガの唯一キャンセルできる技で、連続技の基本ともなる。とにかく、キック系の攻撃方法を完璧に使えるようにしよう。

ベガの基本といったらコレだ!!



↑接近するための、また接近戦の主力となる立ちキック。相手に届くか届かないかという間合いで出し続けるのがコツ。



↑奇襲をかけるのにもってこいのホバーキック。必殺技をためたまま移動できるので、使い方によっては大いに役立つ。



↑跳び強パンチは、対空技の少ないベガにとっては必須だ。攻撃判定が体の上方にあるので、悪くても相打ちにもちこめるぞ。

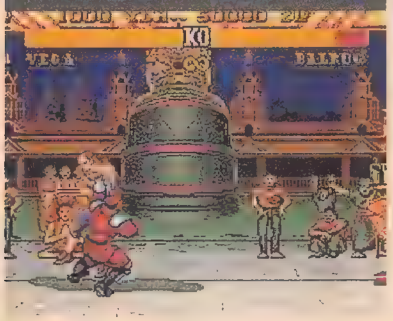


↑垂直ジャンプ強キックも対空技として有効。しかし、パンチ同様多少の反射神経が必要なので、初心者には辛いかもしれない。

つかみ技

デッドリースルー

投げの間合いで●か●と同時に強パンチ



基本技

	パンチ 弱	パンチ 中	パンチ 強	キック 弱	キック 中	キック 強
斜めジャンプ	ヘルチョップ	ヘルアタック	ヘルダイブ	スワローキック	サイドワインダーキック	トマホークキック
真上ジャンプ	ヘルチョップ	ヘルアタック	ヘルダイブ	スピンスマッシュ	スピンブレイク	スピンクラッシュ
立ち	サイコストレート	サイコブロー	サイコブレイク	ヘルミドルキック	デスミドルキック	シャドーミドルキック
しゃがみ	ローサイコストレート	バーニングストレート	ブラストストレート	ヒールスタンプ	グランドヒールキック	ホバーキック

基本技だけで十分な威力を発揮するぞ

跳び強パンチ



↑まず相手の飛び道具などのスキを見て跳び込み、低めに強パンチを当てよう。

しゃがみ中パンチ



↑跳び強パンチが低めに当たれば、続けてこのしゃがみ中パンチを決めよう。

立ち強キック



↑しゃがみ中パンチのあとにタイミングよく強キックだ。3発決まればほぼピヨるぞ。

悪のオーラの前には敵などいない!!

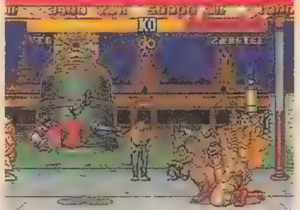
サイコクラッシャーアタック



←ため→＋パンチ

悪のオーラで相手を燃やす技。強で出せばガードさせるだけでも痛いし、早めに出せば対空技にもなる。

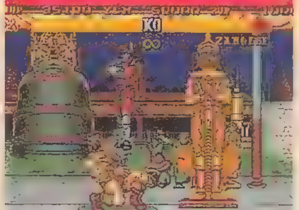
ダブルニープレス



←ため→＋キック

１発めが当たると２発連続で入ってしまう２段技。ベガの連続技はこの技によってさらに極悪なものとなる。

ヘッドプレス



↓ため↑＋キック

飛び道具を持っているキャラと対戦する時に重宝する必殺技。タイミングが遅いと逆に反撃されるかもしれない。

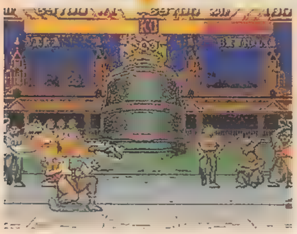
サマーソルトスカルダイバー



ヘッドプレス後、落下中にパンチ

ヘッドプレスで相手の頭を踏んだあとにさらに攻撃を加える技。弱で出すと出っ放しになるぞ。

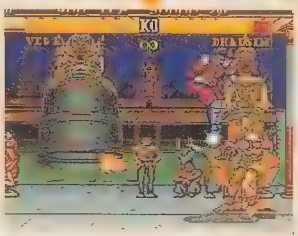
必殺技はここで使うといいぞ



ベガの必殺技といったらまずコレだろう。悪のオーラを自由自在に操れるベガならではの技だ。喰らった相手は燃えてダウンしてしまう。使い方は意外と応用がきかない。足の部分に当たり判定がないので、相手の起き上がりに足の部分を重ねておくと強い。また、ガードが逆になることがあるのでオモシロイ。ジャンプの高い春麗などに対しては対空技としても使える。



ダブルニープレスは２段技なので、それ自体でも超強力な上に、弱パンチからキャンセル技としても使えるので連続技としての価値が非常に高いぞ。しかも攻撃力が高いので、一度ピヨらせたあとにダブルニープレスを含めた連続技を入れたら立っていられる相手はいないだろう。また、ダブルニープレス→小技→ダブルニープレスとつなげば体力を削り取ることもできる。



ヘッドプレスは、飛び道具のないベガにとっては重宝する技だ。それ以外のキャラにも、奇襲をかけるのに役に立つ。ただし、出てから当たるまでの時間を考えて技を出さないと、春麗やガイルなどの空中投げを持つキャラに対して使った時に、逆に空中投げを決められて大ダメージを受けるかもしれない。ようするに、使い方を考えないといけないってことだ。

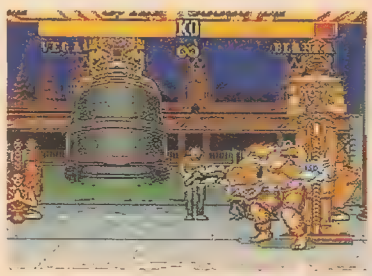


ヘッドプレスで相手を踏んだあと、落下中にパンチを押せばこの技になる。攻撃判定が上方にあるので、対空技の強いキャラ（リュウ、ケンの昇龍拳など）には使わないほうがいいかもしれない。弱で出すと出した瞬間から出続けるので、相手の後ろに回り込みながら使うと結構使える。たまに使うぐらいが相手にとってもイヤなハズ。使いどころが難しい。

Theコラム

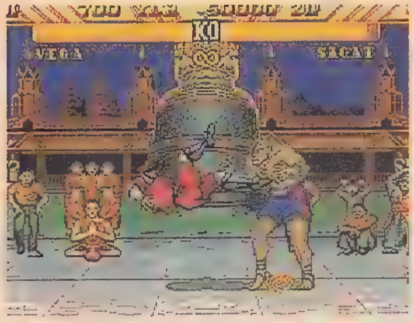
サイコハメの行方は!?

ゲームセンターにベガが登場したのは、『ストリートファイターII』が最初。そんなのは当然。それはさておき『ダッシュ』になってプレイヤーキャラになったベガには、「サイコハメ」なる問題が登場した。あんまり有名なので説明の必要もないかもしれないが一応解説。「サイコハメ」の名前の通り、サイコクラッシャーアタックを出して、相手がガードしたら着地後すぐに投げてしまう、というもの。相手との距離に合わせて弱中強を使い分けるのがポイントだ。これがまた実に返しにくく、操作が簡単なことも手伝って一時的に大流行したハメ技なのだ。なんたってサイコを出したあと投げボタンを連打しているだけなんだからこりゃ簡単。ゲームセンターに初めてこのハメ技が登場した時は何人もの人間が泣いたという。もちろん家庭用ハードにもベガはいるわけで、やっぱりサイコハメは流行した。みんなが『ダッシュ』に憧れ、上手な人はサイコハメも関係なく勝つようになったが、やはり初心者にとっては驚異のハメ技だった。メガドライブ版でもやはりイージーかつ有効なハメ技で、パッドでプレイするってことも手伝って本当に困ったキャラとなってしまったベガ。本当はハメ技なんかなくたって十分強いのに、そういう目でしか見てもらえないキャラになってしまったのはちょっと悲しい。ガンバレよベガ！　君にはダブルニープレスがあるぞ！　これさえあれば世界を取ったも同然だ！　な～んていってると逆にハメ殺されるのがオチなんだけどね。



↑勝つためならハメもいい。本当の勝利とは…やめておこう。ハメる奴にわかるはずがない。

ベガの連続攻撃はまさに極悪だ!!



ベガの強さの秘密の一つに、連続技の強さがある。基本的な連続技ですら攻撃力の高さゆえに驚異だが、これにダブルニープレスを加えた連続攻撃なんてやった日には、相手が生きてるのが不思議なくらいだ。ベガの連続攻撃で重要になるのは、立ちorしゃがみの弱パンチとしゃがみ中パンチだ。弱パンチはベガの基本技で唯一キャンセルのできる技で、これにダブルニープレスをからめると5〜6発は簡単に入れることができる。一度相手がピヨっていれば、まず死ぬだろう。ただ、ダブルニープレスの後に技が入らないので、アーケード版のように9段攻撃などはできなくなっているのが少々残念だ。とにかくベガは連続攻撃が強いので、なんとかして相手をピヨらせれば勝てる。そこまで持っていくための攻めを工夫することだ。もちろん連続技の練習もしなくちゃだめだけど。

ビギナー用 連続技



➡まずは跳び強パンチから入る。なぜ強パンチかというと、相手に低く当てるのが楽だからだ。相手のスキをうまくつこう。



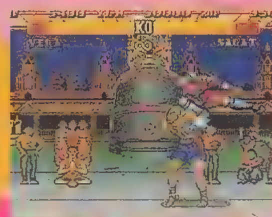
➡次にしゃがみ中パンチ。1発めが低めに当たっていれば必ず入るぞ。この技のあとは届けばなんでも入るので覚えよう。



⬅最後は強キックを当てる。中でもいいが、強が当たればまずピヨるので強を使おう。タイミングが少し難しいぞ。

しゃがみ中パンチを使った連続技が、ベガの基本だといえる。コツは、最初の強パンチを低めに当てること、しゃがみ中パンチと立ち強キックは、連打で入れるのではなく、タイミングよくボタンを押すことだ。この攻撃は、飛び道具を持ったキャラに決めやすいが、ベガのジャンプは滞空時間が長いのでよほどタイミングよく跳ばないと返されてしまう。先読みが大事だ。

エキスパート用 連続技



➡跳び強キックを相手の背中を狙って出す。ベガの跳び蹴りは横に判定が広いので当てやすい。これもなるべく低めを狙って当てるのがコツ。



⬅跳び蹴りを当てたら次はしゃがみ弱パンチを当てる。キャラにより当てる回数を調整しよう。ザンギエフ相手が最高にいい。ここからがベガの本番だ。



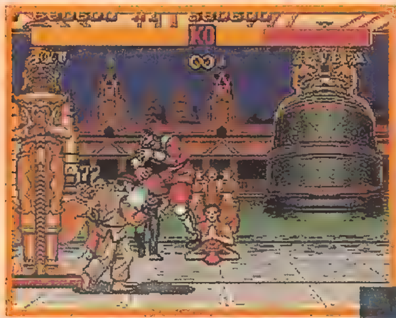
➡しゃがみ弱パンチを当てたら、次は立ち弱パンチを当てる。しゃがみパンチは連打でもいいが、立ちパンチはタイミングで入れよう。ここからキャンセルだ。

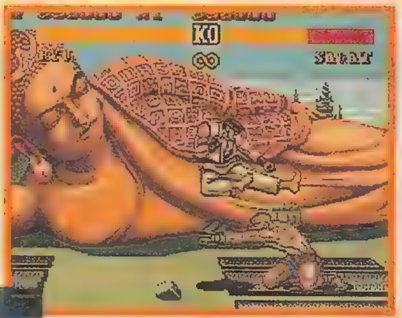


⬅立ち弱パンチを当てた瞬間にダブルニープレスのコマンドを入力すると、パンチの戻りのグラフィックがキャンセルされて技が出る。とにかく痛い。

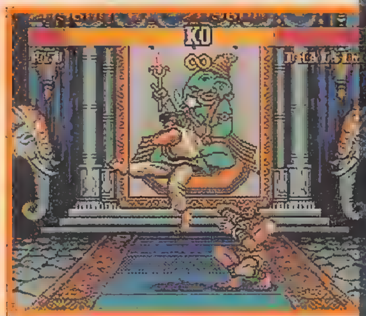
ベガの連続の中でも最も威力が高いのがこのダブルニープレスを使った連続技だ。とにかくダブルニープレスが痛い。相手の体力を半分は削ってしまうので、一度決めればほぼ勝負が決まる。だが、ベガのジャンプは滞空時間が長いので、相手がピヨっている時か一度転ばせたあとにしか使えないのが苦しい。正面からも弱パンチキャンセルダブルニーは入るが難かしいぞ。

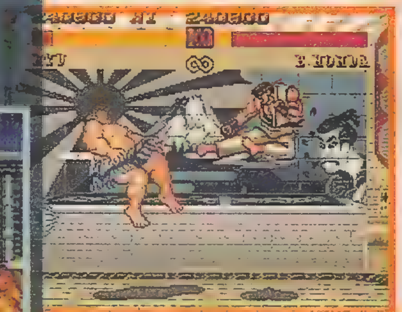
我らが主人公、キメろ波動昇龍拳っ!!





RYU

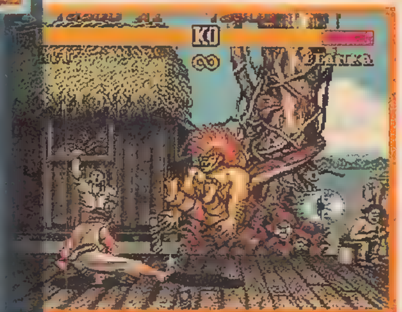
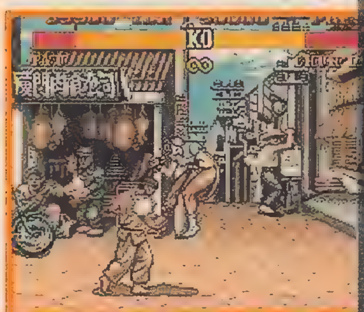


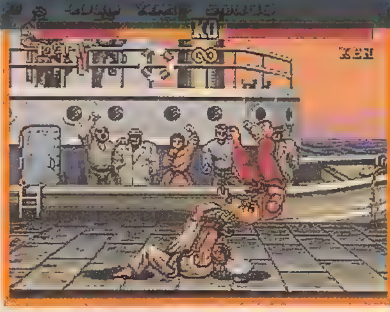
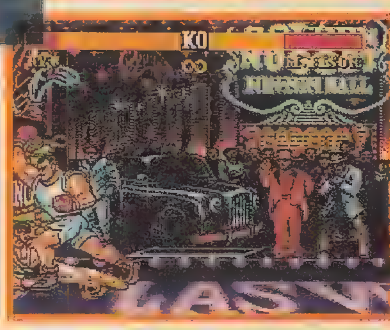



基本中の基本技"波動昇龍拳"を駆使しよう

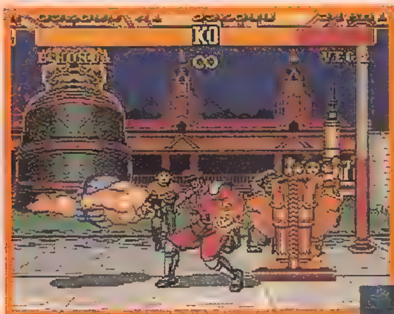
『ストリートファイター』シリーズの主人公でもある彼。とりあえず基本は、飛び道具である「波動拳」で敵の飛び込みを巧みに誘い、一撃必殺の対空兵器「昇龍拳」で迎撃、打ち落とす。コマンドを早め早めに入れて対応していこう。また、リュウは波動拳を出したときの硬直時間が割と短いので、遠くで様子を見ている敵の体力を少しずつ削り取っていくのも手だ。それと、「竜巻旋風脚」は出ぎわに判定が無い上に一発目のリーチが長いので敵がよけにくい。

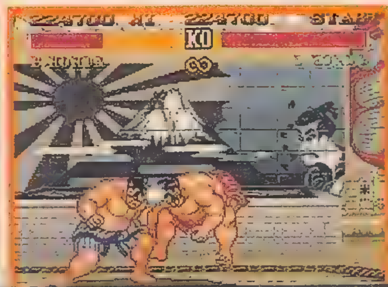
立ち小パンチを連打していると敵が弱の足払いをしてくることが多いので、接近して投げてしまう。「起き上がり昇龍拳」略して「起き昇」も、勝利の必須条件だ。

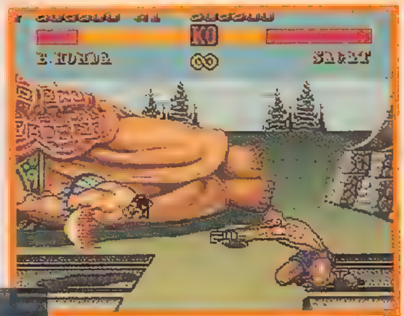




待つも攻めるのもキミしだいの大物力士



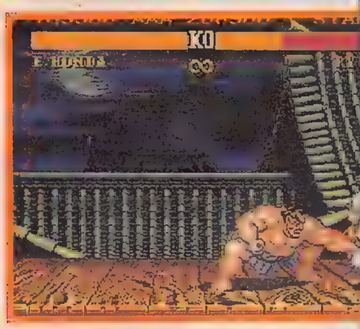


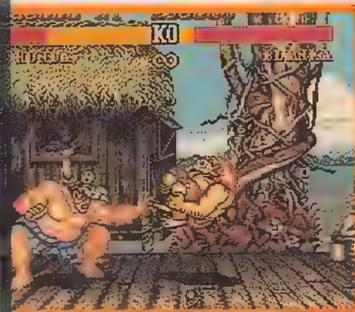


E.HONDA







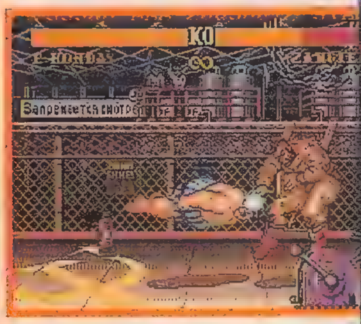


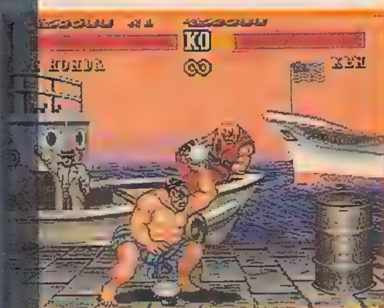
むやみに攻め込まず的確な返し技を出そう

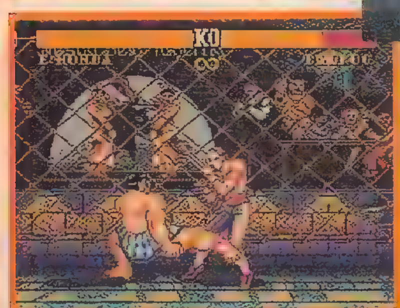
弱のスーパー頭突きは出て少しの間無敵となるので、この技を使わない手はない。CPUが跳び込んでくるまで待ち少し引きつけて出すようにすれば確実に落とせる。また強スーパー頭突きも使えるがキャラクターによっては返されてしまうので、相手を選んで状況に応じて使おう。百裂張り手はただ出しても意味がない（すぐに返されてしまう）ので相手を転ばせて起き上がりに重ねるといった使い方がよい。スーパー頭突きがたまってない時に跳び込まれた場合はごっつぁんチョップで返すようにする。CPU戦で使う技は、これらのごく少数の基本技と必殺法だけで、1人プレイは単調になりやすいといえるだろう。

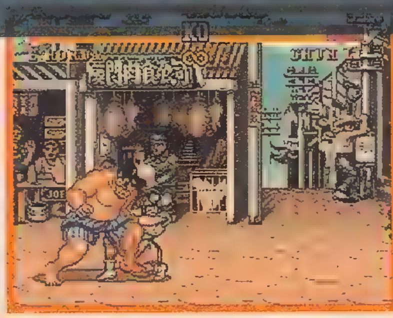






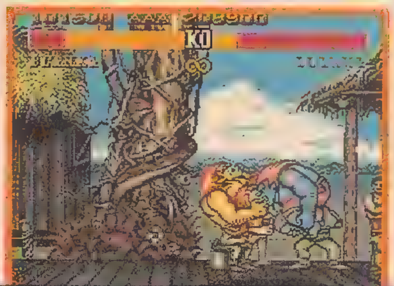


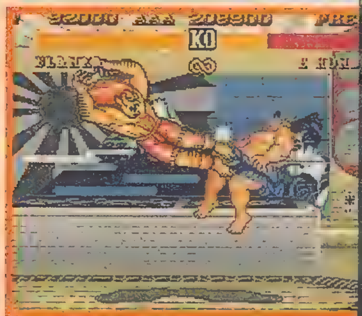
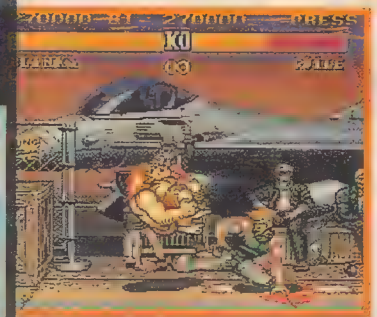
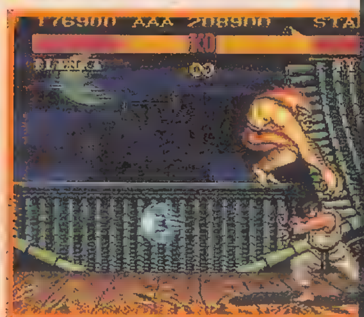
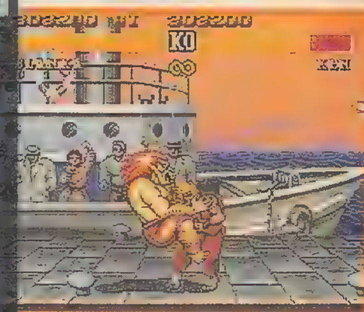
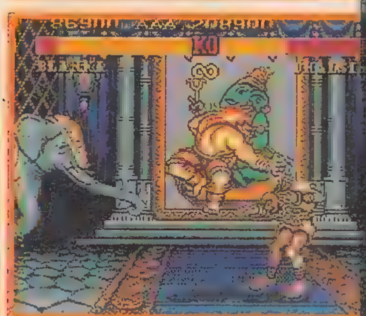
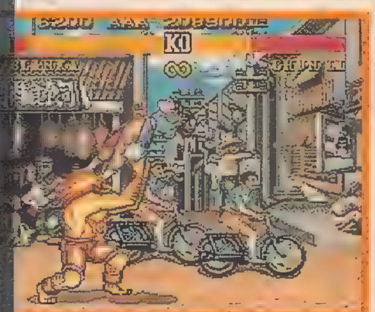






野性のローリングアタックさく裂

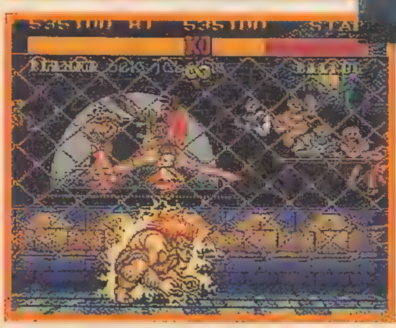
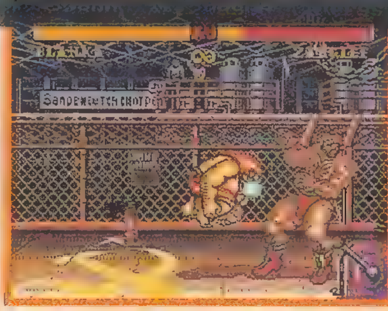
BLANKA



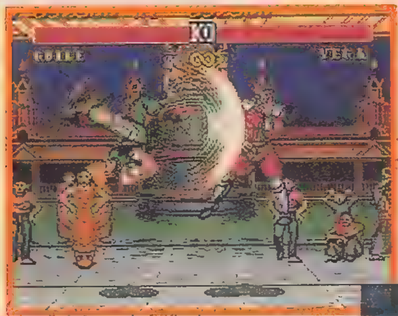

人間離れした技の数々 どう使いこなすかが鍵

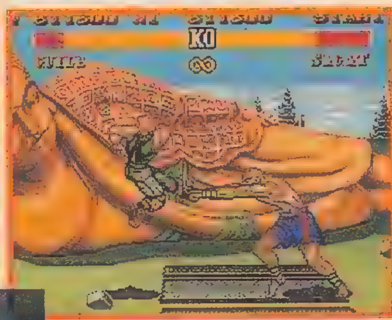
まず、ローリングアタックが強いうえに非常に活用範囲の広い技であることを覚えておきたい。起き上がりに出せば敵の跳び込みなどを返すこともできるし、案外なんでもないところで出してみても当たったりもする。必然的にしゃがみ体勢が多くなるので、対空防御には気をつけよう。ローリングが一番だが、ためが間に合わないときは立ち強パンチがいいだろう。動きが早いキャラなので、積極的に連続攻撃などで攻めたてていこう。技の威力もかなり強い。

近い間合いのときにはしゃがみ強パンチ、しゃがみ強キックがかなり有効。また、跳び込み時の空中投げ防止策として、小か中パンチを出しながら跳ぶことを勧めたい。

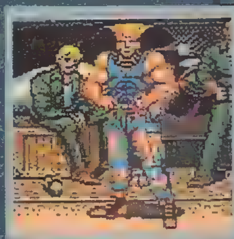




親友の仇! サマーソルトで悪を斬る



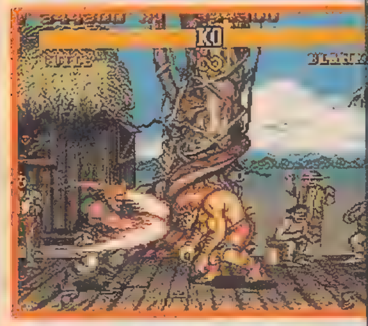
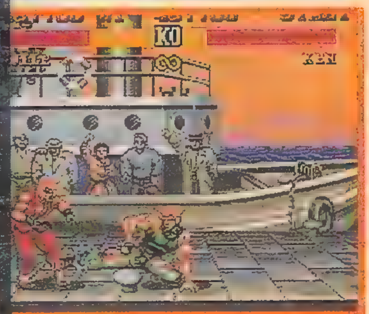
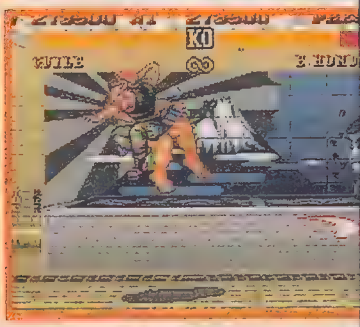
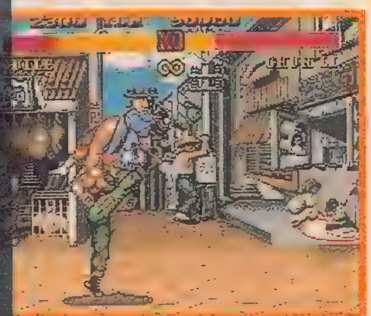
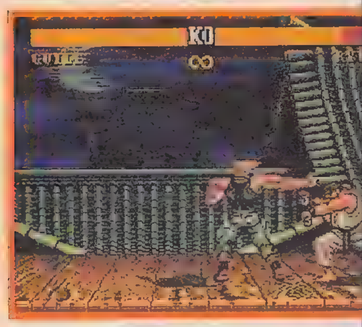


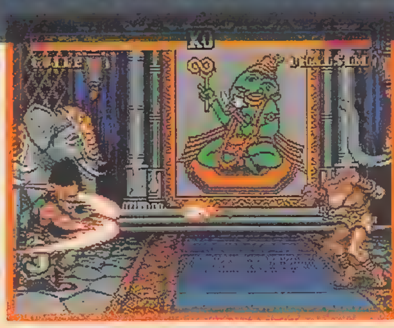
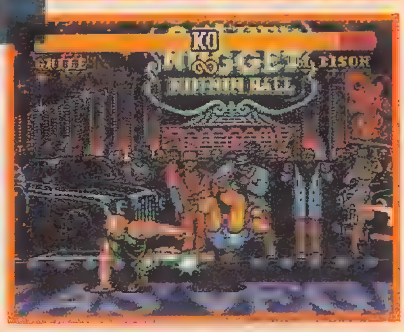
GUILE

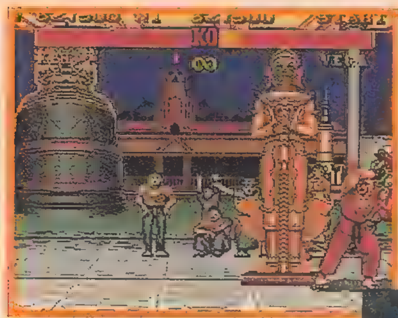
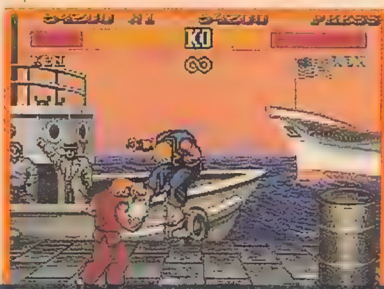
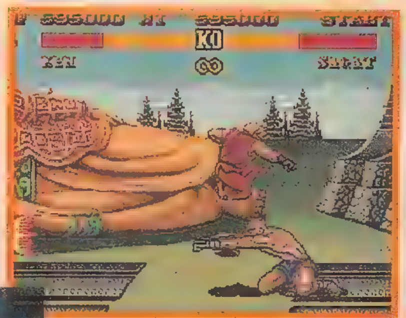
「待ち」要素が多いがやはり攻めてこそ華!

「ソニックブーム」も「サマーソルト」も、俗に言うため系の技。パッドでは少々出しづらい感があるが、慣れるしかない。ソニックで敵の飛び道具を打ち消し、敵の硬直時間を狙って立ち強パンチを当てよう。敵がしゃがんでいるなら、リバーススピンキックで対抗。足も腕もリーチが長い上に1つ1つの技自体の威力にも目をみはるものがあるので、やればやるほど楽しいキャラだろう。最強の対空兵器はサマーソルトだが、たまっていないときは立ち中キック、しゃがみアッパー、または空中投げで返していこう。基本的にはしゃがんだままの体勢が多くなるので、対空防御は完璧にしておこう。ときにはためをやめることも必要。

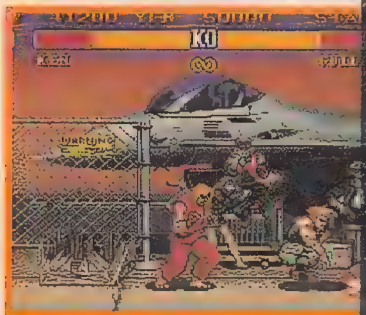
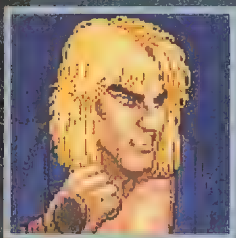
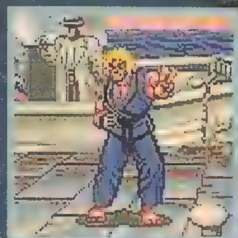






強パンチからの連続技で決めるべし!

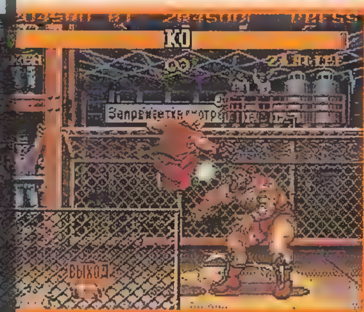
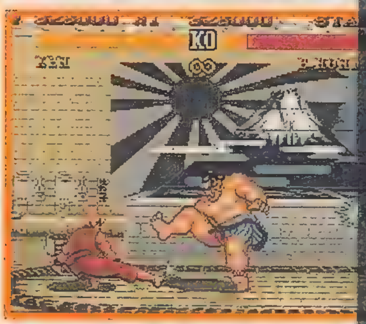
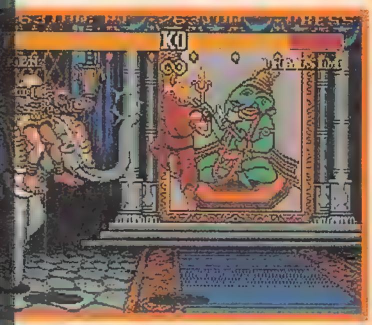
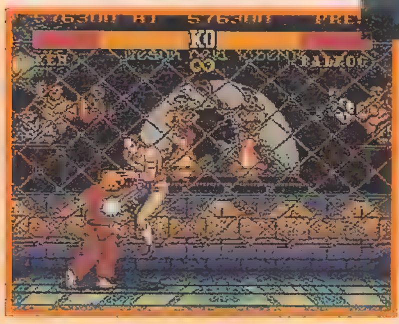
KEN

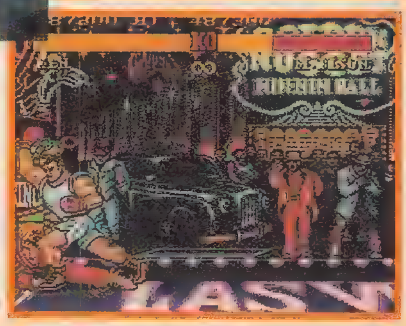





強パンチが強い上に応用が効くので便利だぞ

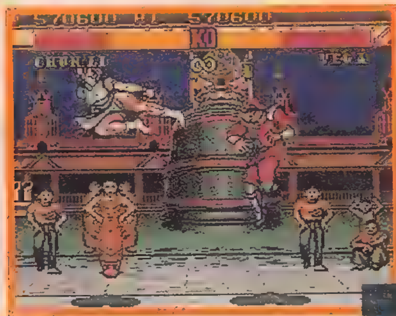
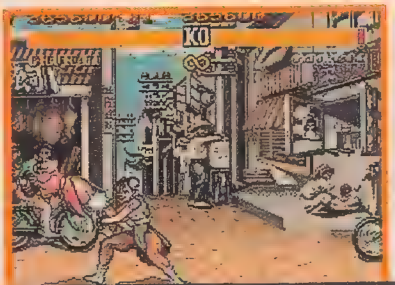
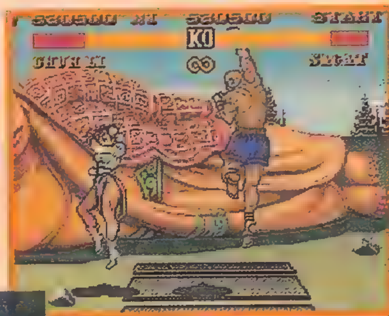
とにかく「強パンチ」のイージーな強さに定評がある。アッパーはもとより、跳び込み時の強パンチはかなりの威力がある。そして、強パンチで放った際の「昇龍拳」のリーチの長さも広く応用したいところだ。

基本的な攻め方は、リュウとほぼ同じではあるが、ケンであることをどれだけ活用できるのか、それが強者と弱者の別れ道とも言える。リュウに比べて波動拳の硬直時間がやや長いので、必要の無い波動拳は命取りになる。竜巻旋風脚の動きが非常に速いので、上手に当てればかなり体力を削り取ることができる。出ぎわの無敵時間は無いので、少々辛いところだが、ケンを使うならぜひ「アッパー昇龍拳」を修得するべし。

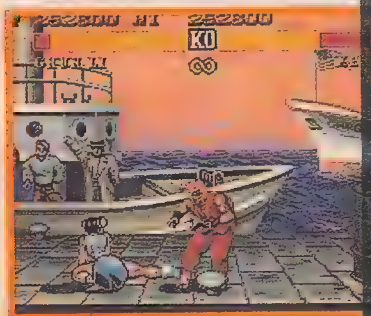
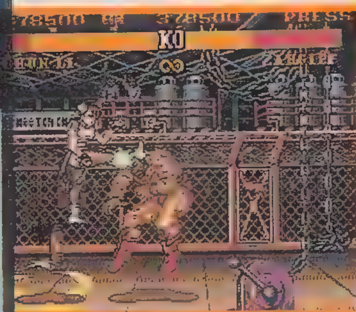








華麗な動きで連続攻撃を当てまくれ!

CHUN-LI

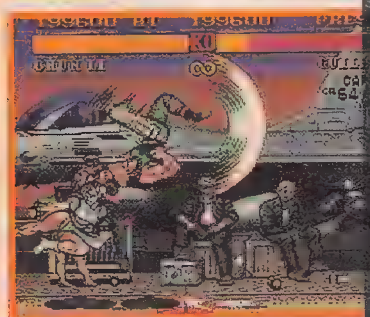
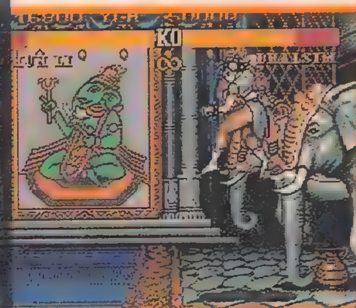
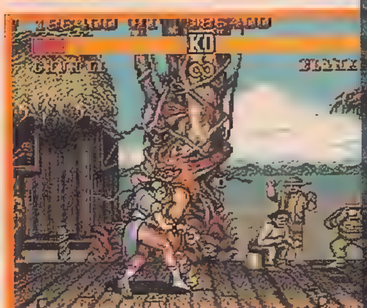
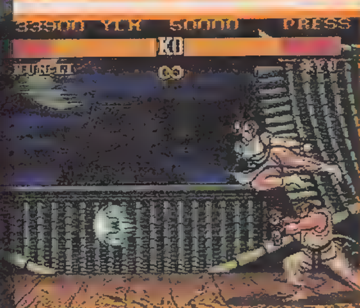



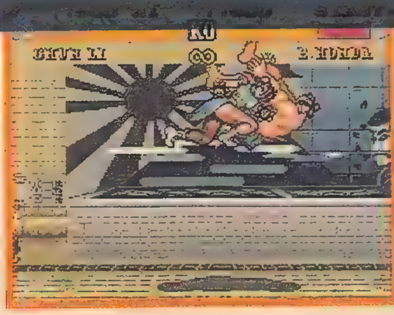


素早い動きを生かしてどこまで反応できるか

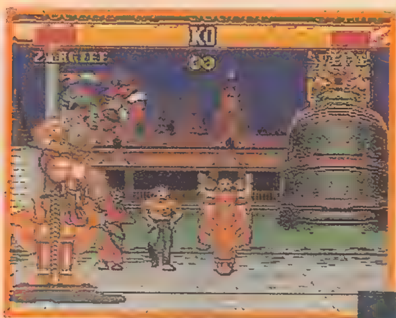
技の1つ1つには、今ひとつ威力に欠ける彼女。しかしながらそのスピードを生かして、連続攻撃をバシバシ決めていこう。投げや空中投げの間合いも、他のキャラと比べると格段に広く、敵の跳び込みや背中への回り込みなどに自分でどこまで反応して投げられるかも重要なポイントだろう。

また、スピニングバードキックは出際に判定が無いため、敵が明らかに近寄ってきてこちらの起き上がりを狙ってハメてこようとしているのならば、逆にこちらが起き上がりにスピニングバードキックを出し、対抗していこう。あとは強キックでの百裂脚が非常に出しやすいので、敵の体力をここぞと言うときに削り取るのに使おう。




敵の巨体が、スクリューで宙を舞う！







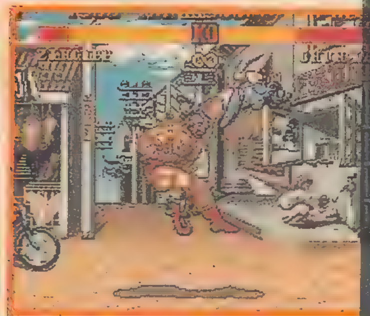
ZANGIEF

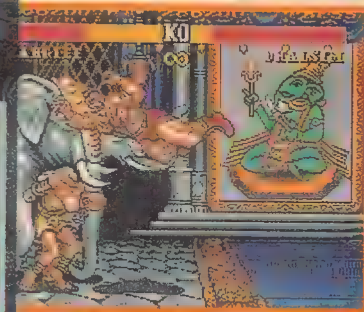


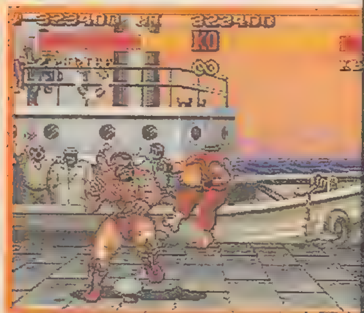


スクリューの間合いを、完璧にマスターしよう

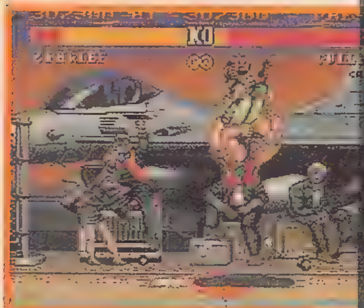
スクリューの吸い込みの間合いを完璧にマスターしておこう。これは最低条件だ。十字キーは、なるべく早めに回すクセをつけたいところ。敵に跳び込んでいく際は、ボディープレスが非常に有効でかつ、連続技やスクリューも取りやすい。逆に敵の跳び込みに対しては、ヘッドバットで気絶を狙い、もし気絶したら確実にスクリューへ持っていこう。ただし、相打ちになることも多いので、無理をしたくないときは立ちパンチで落とそう。飛び道具の類はダブルラリアットで抜け、なおかつ敵にも当ててダウンさせたい。移動しながら出せる技なので、応用しだいで連続技も可能。足元には判定があるので無意味な多用は×。

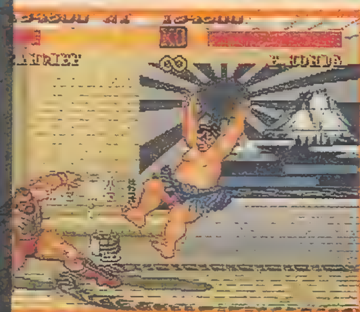


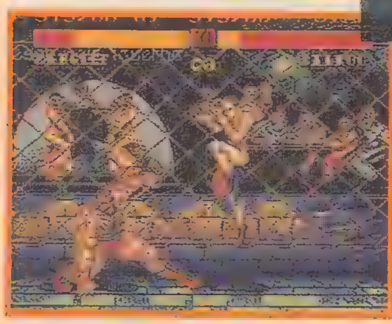








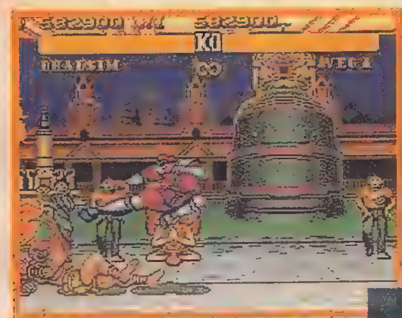
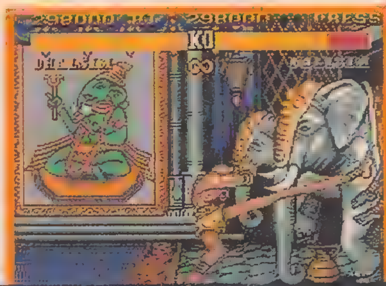
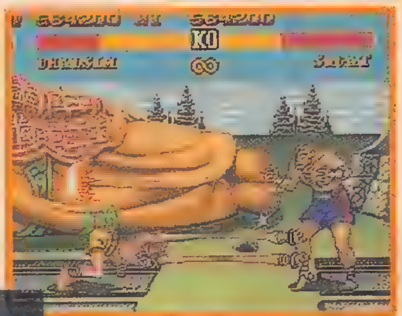




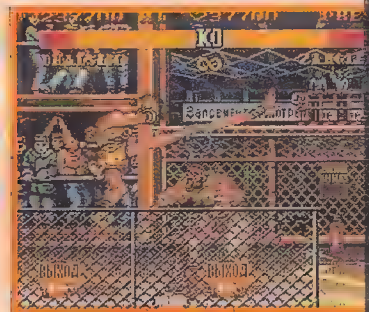


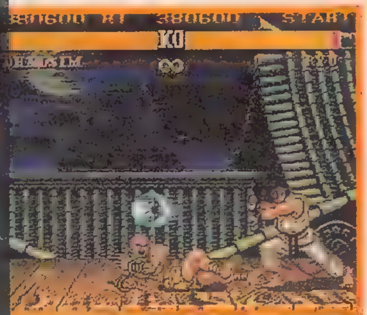


ヨガの奥義で闘え！　子供のために…

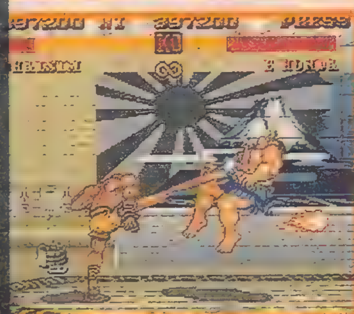
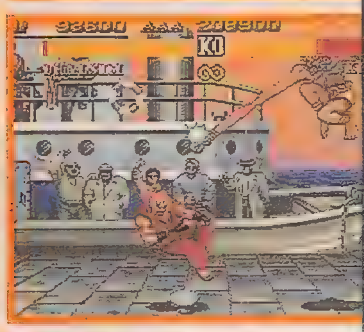
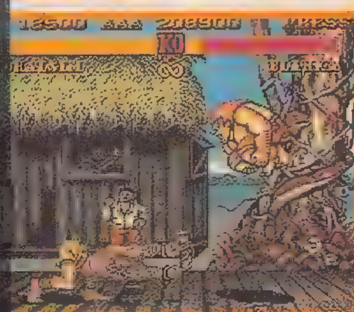
DHALSIM



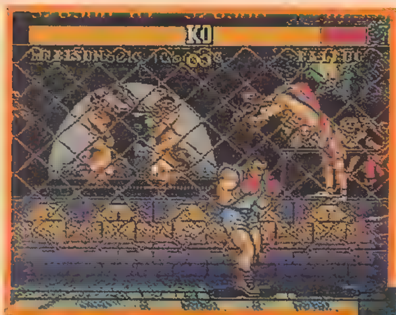
長い手足を「短所」にするな、長所にせよ！

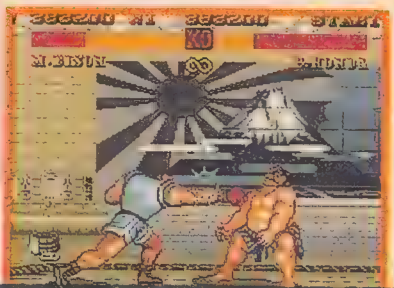
その長い手足を生かしきることがポイントだ。逃げバックジャンプ中の大パンチや大キック、ヨガファイヤーで敵を跳ばして中キックで落とすなど。むやみに手足を出しても逆に返し技を喰らうだけなので、慎重にいきたいところ。他のキャラと比べて耐久力にやや欠けるところがあるので、ムダな攻撃をちょっとでも喰らおうものなら命にかかわってくる。攻めか守りかで言うなら「守り」の要素のほうがかなり強くなる。敵の飛び道具をスライディングですり抜けて転ばせたり、連続ドリル頭突きやドリルキックでじわじわと攻めたてるなど、長期戦の構えを崩さないでいこう。ヨガフレイムはスキが大きいので多用は禁物。

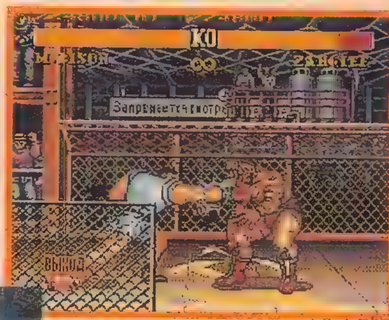







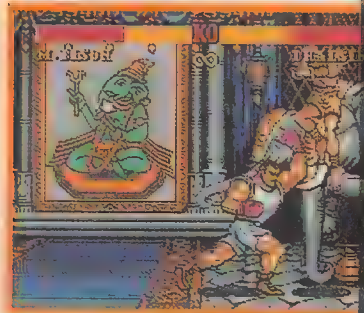

ボクサーの命はパンチに決まっている!!







M.BISON



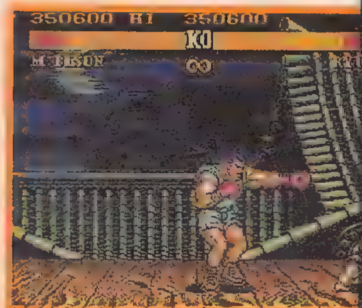






弱中強のパンチであらゆる場面を切り抜けろ

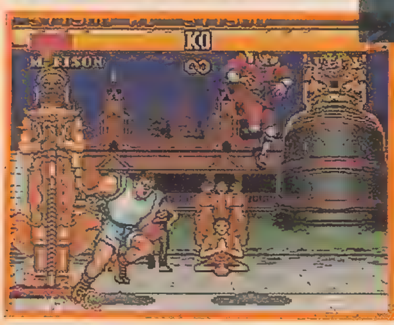
バイソンの闘い方で重要になってくるのは弱中強のパンチだ。弱は牽制する時にいいのだ。これで誘える奴もいるしね！中のパンチは主に対空技として使う。遠くても近くても必ずアッパーが出るので、相手が飛び込んできたらコレで返すクセをつけよう。タイミングを早めに出すことがポイントとなるぞ。強パンチは、威力が高くリーチが長いので相手をピヨらせることができるぞ。3発ぐらい連続で当てるとまずピヨるので、そこに連続技を入れてKOするのがバイソンの黄金パターンだ。また、相手のちょっとしたスキにはヘッドボマーをおすすめするぞ。つかみ技だけど、意外に多くのダメージを与えることができる。

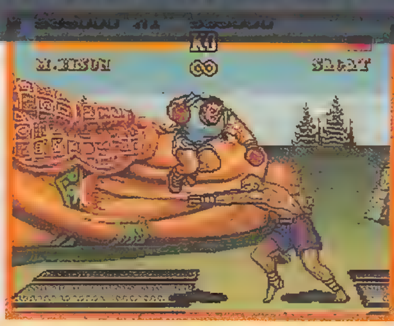


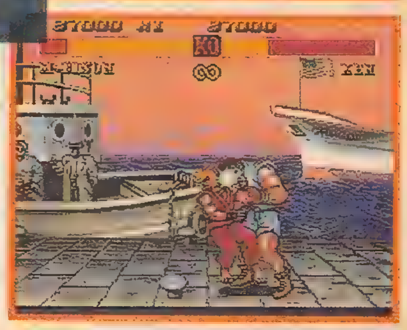




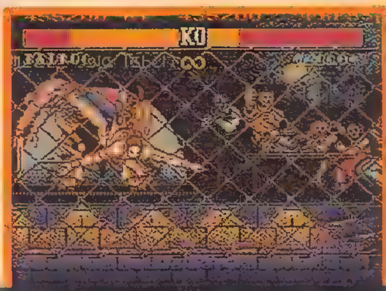
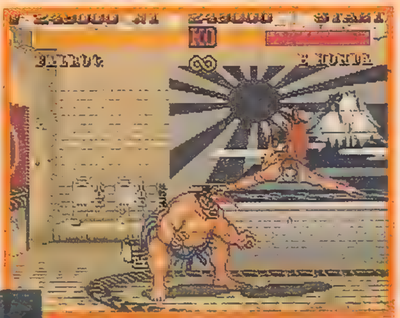








すべてのフェイントは勝利のために!!

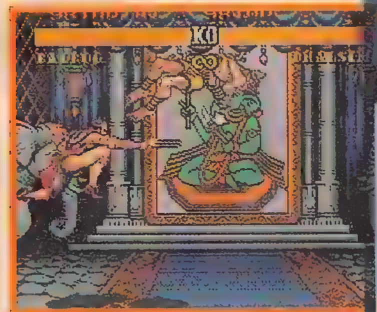
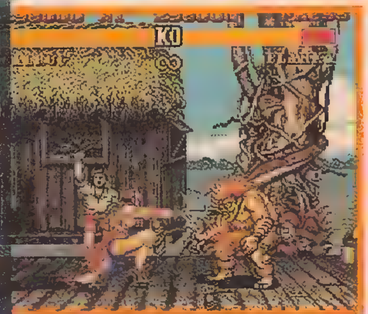




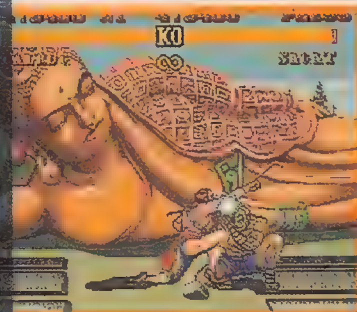
BALROG

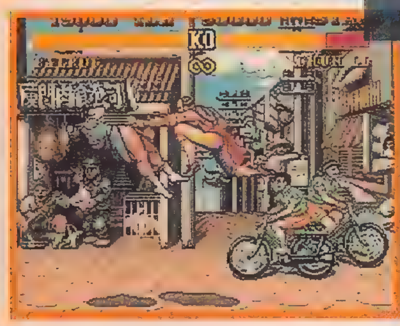
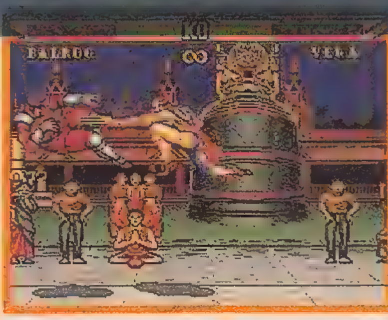
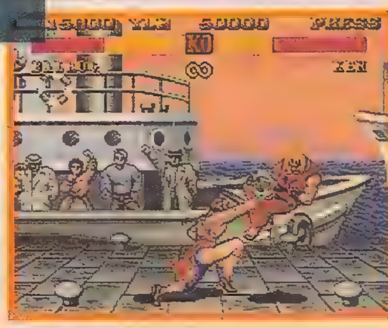



攻めの要はしゃがみ中爪、そしてフェイント

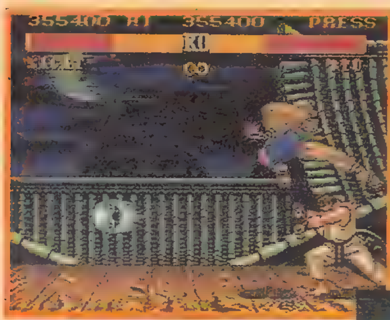
対CPU対戦でも、バルセロナの空中移動にかかっているといっていいだろう。特にイズナドロップを狙う場合、相手の背中を取るようにして移動しなければ絶対に返し技を喰らってしまうことになる。また相手をつかんで転ばせた後は、ローリングクリスタルフラッシュでさらに体力を削るようにしておこう。相手によっては返されるかもしれないがCPUが相手ならば起き上がり狙いを返されることはかなり少ない。回転の最後の爪が重なるようにタイミングを合わせれば、さらにいい。ほとんど返し技を喰らわなくなるはずだ。基本技ではしゃがみの中爪がかなり使える。リーチがあり牽制、攻撃どちらにも有効な技だ。

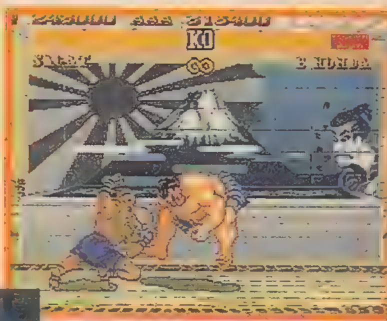





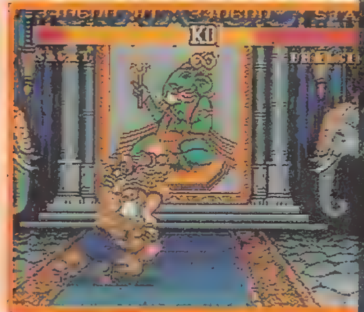
胸の傷に誓って…虎が、今立ち上がる





SAGAT

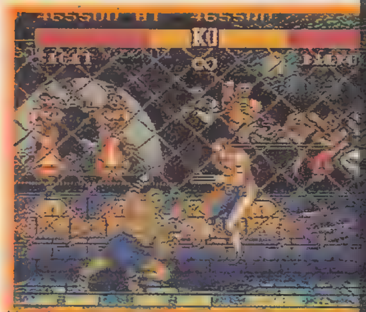


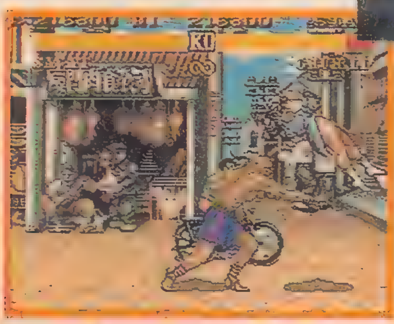

上タイガー下タイガー上手に使い分けるべし

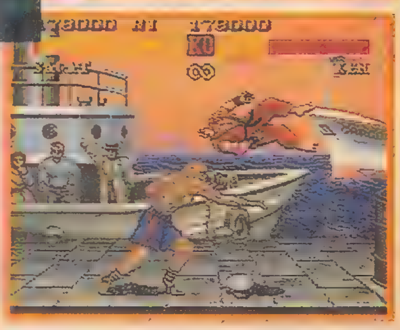
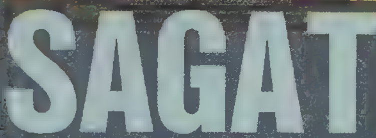
サガットの特長として、飛び道具が2種類、しかも上段と下段に時と場合によって打ち分けられることがあげられる。やみくもにグランドタイガーショット（下タイガー）を撃ってしまいがちだが、それだけでは勝ち進めない。上手に使い分けることが勝利への道となり、タイガークラッシュは、突如とした素早い動きを生かし、フェイントはもとより連続攻撃にも応用できる技。

対空防御は、タイガーアッパーカットが一番だろう。他の基本技では、こちらが負けてしまうことの方が多いからだ。パッドでのコマンド入力は難しいかもしれないが、どんな体勢からでも（特に下タイガーのモーションからでも）確実に出せるように。





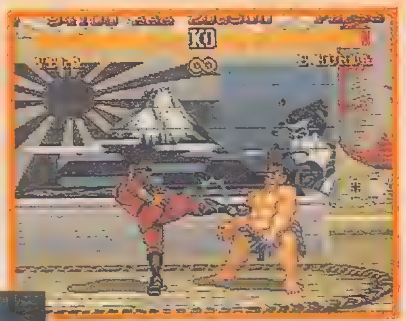


弱中強のキックで相手を地獄へ落とせ



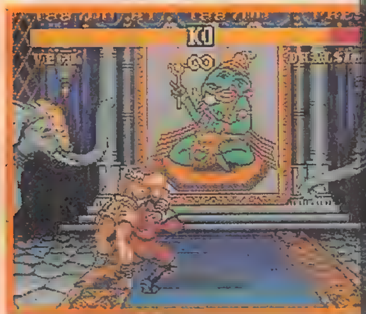


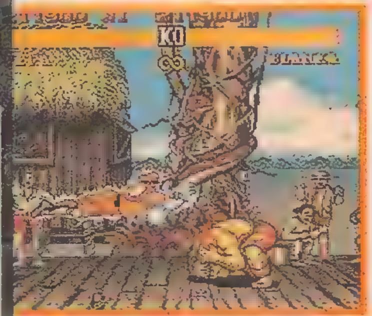


VEGA





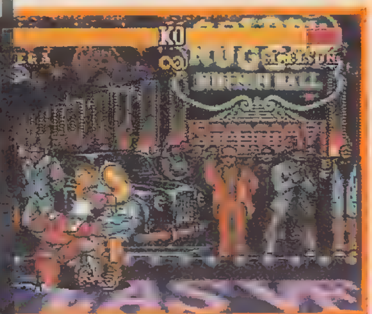




悪の帝王のクセにセコイなんていわないでね

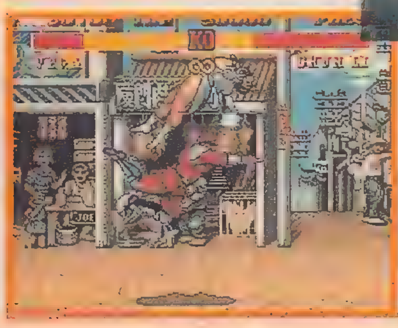
ベガはなんといってもキックが使えるぞ。弱、中、強を場合によって使い分けていこう。弱、中のキックでチクチク押していけば相手が勝手に当たってくれることが多い。強キックはリーチが長いので、相手を足止めする時に重要になってくる。しかもピヨらせやすいので、連続で当てるようにしよう。遠い間合いでは対空技にもなるので、常に相手の動きをよく見ていることだ。必殺技関係で使えるのはサイコクラッシャーだ。強で出せばガードされても体力を削れるのでどんどん使おう。また、ガードされたら投げてしまう事もできるが、キャラによっては返されるので注意しよう。意外とセコク攻めた方が強いかもしれない。

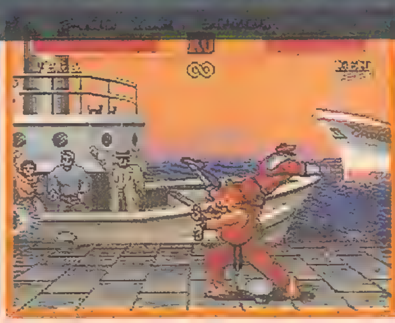


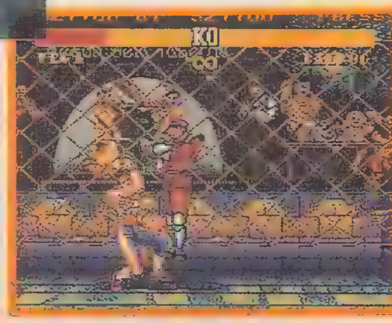












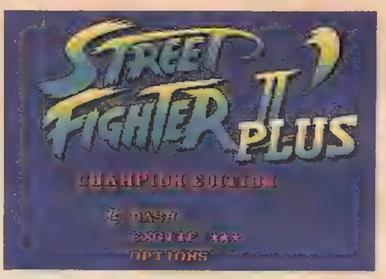
これが噂のエキサイトモードだ!

ダッシュモードとどこが違うのか!?

SFC版にあったオマケ(?)、ノーマルモードの逆バージョンと思ってくれて間違いはないだろう。しかし、オマケといってもそれはエキサイトモード、新必殺技、全体スピード、キャンセル技、体の当たり判定等、ダッシュモードとはかなり違う仕上がりになっている。はっきりいってゲームバランスは両モードともに別々のもの。だからダッシュモードでクリアできたとしても、エキサイトモードでクリアできるとは限らないのだ。

対戦プレイにおいても同じことがいえる。同じキャラクターでも中身が違う奴がいるから思わぬ相手に負けてしまうこともある。ダッシュの理論が通用せず、また新たにエキサイトモード用に攻略を練り直さなければいけない。

エキサイトモードは『ストⅡ』の1つの究極の型ともいえる。だからそんなモードが簡単にクリアできるはずなどないとここに断言しよう!!



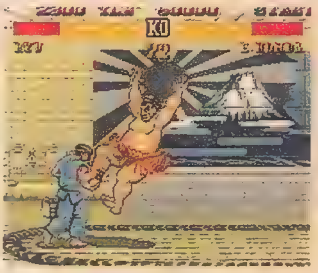
MD版ではこの2つのモードを選択できる。登場キャラは同じだがその中身はそれぞれ違うのだ。キミならどちらに挑戦する!? しかしどちらも激戦になるぞ。

大きな違い其之壱 ゲームスピードが速い!



⬆「エキサイトモード」を選ぶと、星の数を調整できる。ノーマルは星3つ。最高で星は10個まで増やすことができる。速いぞ~!

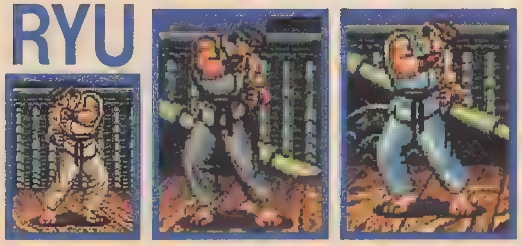
SFC用「ストリートファイターⅡ'ターボ」でもあったが、なんとゲームのスピードを調整できるのだ!このゲームスピードというのは、ゲーム全体の流れのこと。歩く速度が変わったり、処理の遅れが減るわけではなく全体的にまんべんなく速度が上がるのだ。速度は星が0個の0速から、なんと星が10個の10速まで標準装備している。初期設定では星が3つで、これはそこそこ遊べるスピード、10速ともなると目にも止まらぬ速さといったところ。よほど操作が正確ですばやくないと、クリアはムリっぽいぞ。とりあえず速いスピードで修行することはタメになるぞ。



⬆速ければ速いほど必殺技も出すのが難しくなる。特に特殊操作技がちょ~ムズなのだ。

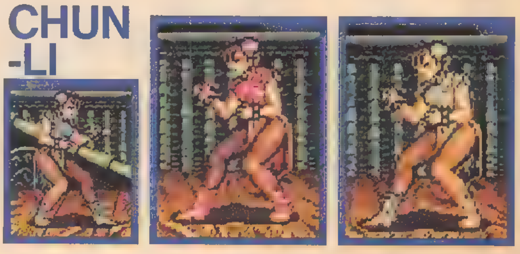
大きな違い其之弐 色が違う(服装・肌)

RYU



エキサイトモードの大きな違いのひとつに、キャラクターの体色の違いがある。『ストⅡ』のキャラクターは、『ダッシュ』で「ダッシュカラー」に全員変化したが、この「エキサイトモード」のキャラクター色は、ACの『ストⅡ'ターボ』のものとそっくりである。キャラクターの色によって『ストⅡシリーズ』のどのバージョンかわかるようになれば、キミも立派な『ストⅡ』のマニアだ。がんばって覚えようぜ。一応、全キャラの色を書いておくなら、リュウ=水色、E.本田=ゾンビ色(土色)、ブランカ=黄土色、ガイル=青色、ケン=紫色、春麗=銀色、ザンギエフ=ピンク色、ダルシム=土色、バイソン=オレンジ色、バルログ=黒、サガット=茶色、ベガ=銀色である。どのバージョンでも「この色はカッコいいな、似合ってるな」、という色と、「ああ、この色はダサいな」とか「気持ち悪いな」と思う色があるが、この「エキサイトモード」に関していえば、カッコよく似合ってる色は、ケン、ガイル、春麗、ザンギ、バルログ、サガット、ベガあたりだろう。特にガイルとザンギは今までで一番いいと思う(もちろん個人的好みで申しわけないが)。今までのバージョンで気に入ったのが「ストⅡ」の全色と「ストⅡ'」のリュウ、ケン、ブランカ、ザンギ、ダルシム、サガット、ベガといったところか。

CHUN-LI



大きな違い其之参　新必殺技の追加

スピードチェンジやキャラ色の変更もなかなかの注目ポイントだが、やはりこのモードでの最大の売りは、新必殺技であろう。AC『ストⅡ'ターボ』の12人のうち、7人が修得した新必殺技がそのまま移植され使えてしまうというのは大きな魅力であるっ!! リュウ／ケン＝空中龍巻旋風脚、E.本田＝スーパー百貫落とし、ブランカ＝バーチカルローリング、春麗＝気功拳＆空中スピニングバードキック、ザンギエフ＝ハイスピードダブルラリアット、ダルシム＝ヨガテレポート……の計8種。さらに既存の必殺技のスペックや操作方法も変わっていたりするぞ。

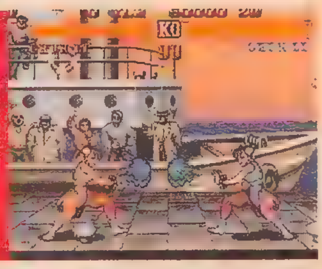


空中竜巻旋風脚



⬆非常にわかりやすく慣れ親しみやすい新技。空中で竜巻を出して真横にスッ飛んでいく。当たり判定が出たまま高い位置を横移動する、と考えれば使い道もわかるだろう。

気功拳



⬆ついに春麗にも飛び道具が！　操作はヨガフレイムと同じで、撃つ前に一瞬後ろに下がってしまうため、余裕のミエミエでバレる。敵が遠いときやダウン中に撃つようにしないと危険な技だ。

バーチカルローリング



⬆ローリングが斜め上に発射される技。敵の跳び技を下からド突き上げたり、飛び道具をよけたりするのに使える(ためたまま)。また、敵の近くで出せば相手の背中に攻撃ができるため、使える。

スーパー百貫落とし



⬆もともと本田にあった跳び技、スモウプレスと百貫落としが組み合わせられて、出始めが無敵で2段当たるとピヨらせられる強力な新必殺技。エキサイト本田はなかなか強いぞ。

その他の細かな違い

新必殺技だけでなく、それ以外の細かい点も少しずつだが変更されているぞ／　どのへんが違うか調べてみよう!!

その他の細かい変更にも注目すべき。じつはいろいろ変わっているのだ。まず、リュウ／ケンはチャランボ（敵の至近距離で立ち中キック）がキャンセル技になり、チャランボ昇龍とかチャランボ竜巻などで遊べるようになった。E．本田は弱のスーパー頭突きが敵の跳び技を少し返しやすくなり、さらに一定距離飛行すると着地するようになり、新必殺技なしでも強い。春麗はノーマルSBKが出始めに当たり判定ができて対空技として使え、さらに飛行距離も短くなった。ザンギはジャンプ中に⬇に入れて弱キックでヒザ落としが出る（ニュートラルだとドロップキックが出る）バルログのバク転も操作方法が変わった。サガットのタイガークラッシュも弱中強による差ができた（右下へ）。



⬆なんとリュウ／ケンの立ち中ヒザ・チャランボがキャンセル技になった！　キャンセル技が増えるのは非常によいことだ。



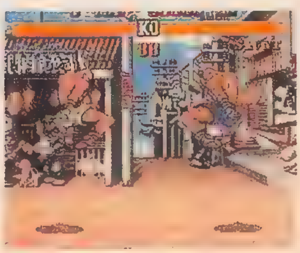
⬆けっこう速く操作しないと出ないぞ。それと、ほぼ密着して出さないとチャランボは出ないので注意。



⬆本田の弱S頭突きは一定距離飛行して着地する。着地後すぐに連続でS頭突きなんか狙ってみよう。



⬆跳び弱キックはドロップキックになった。跳びヒザよりリーチがあり、出ている時間が長いので使えるぞ。



⬆タイガークラッシュは弱よりも中強の方が飛距離が伸びた。あんまり差は感じないけどね。

(い)ベガは弱くなるための技の変化があったぞ。しゃがみ強パンチが弱くなり、ダブルニーのため時間が長く、しかも出終わったあとの硬直時間が長くなったため連続技としてはほとんど使えない。おまけに弱パンチのリーチも短くなって…一番哀れなのは彼だろう。

新必殺技徹底解剖!!

新たな必殺技、生かすも殺すもキミ次第

エキサイトモードの特長は、なにも全体スピードのアップだけではない。各キャラクターが激しい修行の末に身に付けた新必殺技が炸裂するのは、このモードだけなのだ。

リュウ、ケンの空中竜巻旋風脚は、攻撃、逃げ、回避、フェイントなど防御以外のすべてに使え、利用範囲がとても広い。より戦略的な闘いを組み立てることができるようになる。

飛び道具である気功拳をマスターした春麗は、遠間合いから牽制が可能となり、一気に攻め込まれてしまうこともなくなった。さらに気功拳をからめたちょっと強引な連続攻撃もできる。また空中スピニングバードキックを踏み攻撃から出すことで、怖ろしい技となるのだ。

このモードになって最も力を得るのは、本田であろう。とても返しにくい2段技であるスーパー百貫落としは、もう極悪としか思えない強さだ。

ブランカも本田同様に嫌なパワーアップをしたといえる。ローリングフェイントバーチカルや、背中狙いの連続技など返しにくく強力なものがかなり多い。

足元が狙い目だったザンギエフはHSDLのおかげで足払いや下タイガーなどに対してかなり強くなった。

ヨガテレポートはあまり使える技とはいえない。

ガイル、四天王は新必殺技はないが、多少のマイナーチェンジが施されていて、うまくキャラ調整がなされている。

RYU KEN

空中竜巻旋風脚▶ジャンプ中（縦、前後ジャンプ）に竜巻旋風脚の操作（↓↙←＋キック）をする。



またまた人間離れした新必殺技の空中竜巻旋風脚でさらなる能力を得た2人だが、実際にこの技を有効に使うのは意外と難しい。攻めに使うことができるのは当然だが、フェイントや逃げに使う場合が多い。また相手の空中投げに対しても、反応さえできれば十分返し技として役に立つことも覚えておこう。

しかしその基本は竜巻旋風脚と何も変わっていない。数ある必殺技の中でも、かなりスキの大きなものと思っていい。

この新技は対CPU戦よりも、対戦プレイでよく使われる。ジャンプ中相手の技が自分よりも高いときに使えば、ほとんどの場合勝てるし、頭上をこの技で抜けて着地後に投げや昇龍拳を炸裂させても効果は高い。

使いかたさえ間違わなければ、かなり応用の効く技なので頭を使いどんどん使おう。でもおもしろ半分に使った場合、簡単に返し技のえじきになってしまうから、くれぐれも注意しよう。





波動拳等の飛び道具をよける場合、真上ジャンプを使うのが安全だが、タイミングがズレると降下中にヒットしてしまう。しかしこの空中竜巻をジャンプミスしたときに使えば飛び道具を回避して、ぶじにかわすことができる。間合いが近ければこの写真のように着地して昇龍拳を決めることも可能。攻撃と回避を同時に行うことができるのだ。特に硬直時間の非常に長い波動拳やタイガーショットなどに有効。

どんな状況になっても常に闘い抜く心が勝利につながるのだっ!!



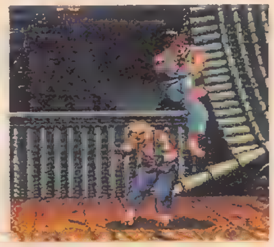
⬆縦ジャンプで波動拳をよけそこなってもOK。素早く空中竜巻のコマンドを入力すれば、とりあえずは無事にすむ。

これが、空中竜巻旋風脚の華麗なる舞い（？）だ。超有効知らなきゃまずいぞなものから、カッコイイけど無意味だぞみたいなものまで様々だ。

また跳び蹴りをキャンセルして空竜につなげられるので少々むりやり連続攻撃に持ち込むことができるのだ。昇り蹴りから使おう。

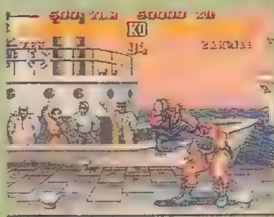


⬆一気に間合いを広げたいとき、バックジャンプから空竜を出そう。ただし着地点を狙われないようにして、この技を繰り出そう。



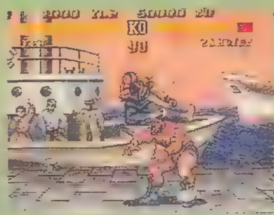
⬆これぞ、カッコイイだけの意味なし空中竜巻旋風脚!! 相手の背中に蹴りを当ててコマンドを操作しよう。リュウなら相手は転ぶぞ。

FLYING CYCLONE連続技



⬆すべての攻撃は跳び蹴りから始まる。低目にヒットさせて次の昇り蹴りにつなげるのだっ!!

全キャラに一応決めることができるが体の大きな相手でなければかなり難しい。技を決めるポイントは、最初の1発を低目に当てること。昇り蹴りをキャンセルさせて空中竜巻につなぐことだ。当然のことながらリュウは相手が転び、ケンはうまくすれば相手を気絶させられる。



⬆はい2発目。この蹴りが入ったらすかさずコマンド入力だ。戻りをキャンセルさせて……。



⬆必殺空中竜巻旋風脚の炸裂だ。でも春麗、ブランカ、リュウ、ケンには決めにくいのだ。

CHUN-LI

気功拳▶←↙↓↘→＋パンチ
空中スピニングバードキック
▶斜めジャンプ中に⬇にタメ、⬆＋キック

あの春麗に飛び道具が付いた!?

打撃技のよく似合う春麗にはちょっとミスマッチな気のする新必殺技。しかしその使い勝手はかなり悪い。コマンド操作も多くモーションも大きいため使いかたを間違うと相手に跳び込む機会を与えてしまう。逆に空中スピニングバードキックはかなり使え踏み攻撃から出すことにより空中投げや昇り蹴りの返撃を喰らいにくくなった。しかし斜めジャンプ中（逃げジャンプはおそらくだめ）にしか出せず操作も難しいため、使うにはある程度の慣れが必要だ。でも使わないとかなりソンしてしまうぞ!! 修行あるのみ!!

有効に使おう気功拳

使い勝手は悪いが頭を使えば、ガイルのソニックブームなみの効果が得られる。さらにテクニックがついていけば強欲な4段攻撃も可能。

普通に使う場合は間合いを開き牽制に使うか相手の起き上がりに重ねて削るといった方法以外は危険だ。見られたら終わりだと思おう。

気功拳



⬆コマンドの性質上一歩下がってしまうぞ。



⬆相手に一歩下がったときに読まれてしまうと……



⬆気功拳の硬直時間に、ほら跳び蹴りが決まったぁ!!

空中スピニングバードキック



⬆相手の頭上を狙うように跳び込んで……



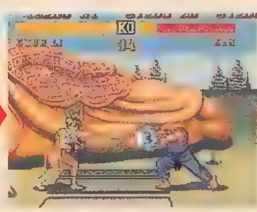
⬆踏み攻撃。この後スキができて攻撃されてしまうが……



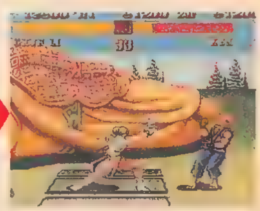
⬆空中スピニング……を出せばなにも怖くないぞ。



⬆遠間合いから気功拳。硬直がとけたら相手に接近していく。気功拳が守ってくれるぞ。



⬆相手が波動拳を撃ち気功拳と相殺したぞ。硬直時間はかなり長いこのスキにさらに接近して……



⬆パァ～ン!! オーラパンチが炸裂。間合いによっては投げてしまうこともできるのだぁっ!!

E・HONDA

本田の最強の必殺技。異常なスピードと軌道と返しにくさが強さの源!! これなら世界に通用するぞ。その強さで闘い抜けっ!!



スーパー百貫落とし　⬇にためて⬆キック

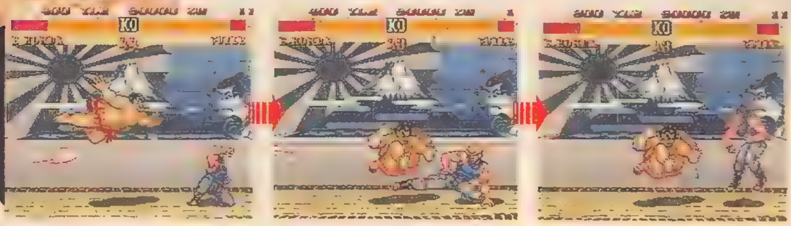
百貫落としの正体は、昇りに無敵のスモウプレスを出し落下中には相手を転ばせてしまう百貫落で決める2段技だ。昇りにも下りにも攻撃判定があり、かなりスキが少ない技だが、左右の判定はかなり小さいのでそこを狙われると返されてしまうことがある。しかしこの技のスピードに反応するのはかなり難しいぞ。

昇りで当たった場合、落下中の百貫落としを相手はガードするしかなくなってしまいさらに体力を削ることができるのだ。また相手に接近した状態で出すと上昇中、下降中ともにヒットさせることができる。これがノーガードで入れば絶対に気絶させることができる怖ろしい技だ。

起き上がりに重ねられた場合、無敵技でしか返すことはできず、タイガーアッパーカットではよくて相討ちにしかならないから注意しよう。

最も返しにくく危険な技だっ!!

敵の足も踏めるぞ!

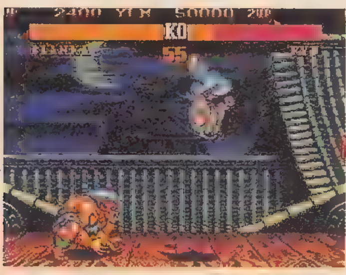


←基本技の百貫落としでも足払いを踏むことができるので、当然S百貫落としでも可能。憎きガイルの中足払いに炸裂させろっ!! 画面端に追い込まれ固められてもこの技で抜け出すことができるのだ。

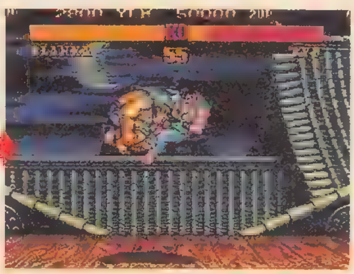
BLANKA

横方向にローリーングアタックに加え縦方向に跳び上がるバーチカルローリングが新技として登場!! ブランカの新たなる力となるか!?

バーチカルローリング　⬇にためて⬆キック



⬆常に攻撃判定がでているため、対空防御に使うにはもってこいだ。立ち強パンチでもいいがチャージができていれば……



⬆バーチカルローリングがいいに決まってる。たとえ相討ちになってもこっちは必殺技! 必ず転ばせることができるのだっ!!

上昇中から下降中まで、回転中は常に攻撃判定がありスキがない。しかし一度相手にヒットさせると着地するまで攻撃判定はなくなってしまう。立っている相手に登りで当ててしまった場合、着地に投げを狙われるが、あきらめず、パッドを相手方向に入れボタンを連打し投げ返しや電撃をヒットさせることができる。さらに背中を狙うように出すとガード方向を見失わせることができ効果的だ。

ローリーングアタックは、⬆のため⬆でも出せることを利用しローリーングフェイント、バーチカルローリングもできるのだ。

VERTICAL ROLLING連続技

バーチカルローリングを背中に決めるようにして狙う。これによって相手はガードの方向を見失い、ノーガード状態でヒットさせることができる。あとは着地後、中チョップ、スネークアッパーへとつないで気絶に持ち込む。最後の技を、電撃にしてもOK。



⬆相手の起き上がりに対して使うと効果的。接近してバーチカルローリングを出し背中にヒットさせるのだ。打点は気にしなくていいぞ。



⬆着地後すかさず中チョップをたたき込む。ここから先は普通の操作だ落ち着いて技を繰り出していけばいい。反動で相手も離れない。



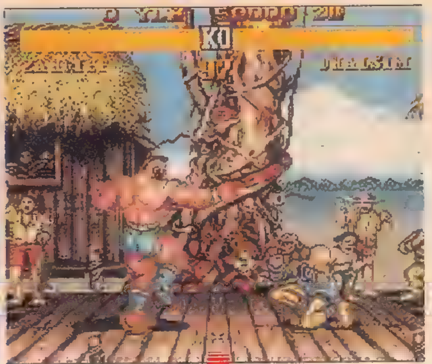
⬆最後の決めはスネークアッパー。必殺技、強、中の技の運びだから、相手は必ず気絶する。ここを電撃に変えてもいいぞ。

ZANGIEF

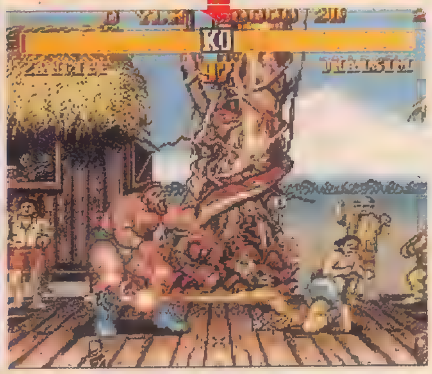
「エキサイト」ザンギはちょっとちがふ!!　スピード・アップでザンギの足の速さまで速く見えるぞ!!（目の錯覚だって）

ハイスピードダブルラリアット ▶弱中強キックボタンを同時に押す

通常のダブルラリアット

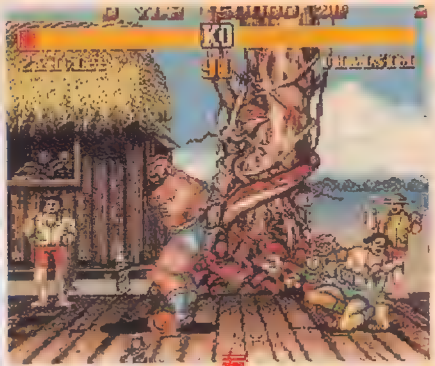


⬅ノーマルラリアット（パンチボタン３つ）は体の上の方が無敵だが、足元は当たり判定があるのだ。



⬅ダルシムのしゃがみパンチやガイルの中足払いだと攻撃を喰らってしまう。だからあまり敵のそばでは出せない。

ハイスピードダブルラリアット



⬅ノーマルに対して、ハイスピードラリアットは腰から下が無敵のため、足払いをすかすことができてしまう。

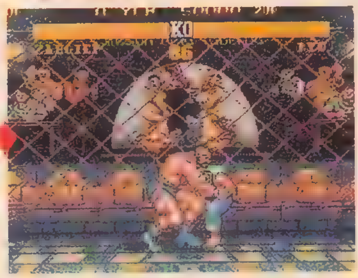


⬅ほぉらすりぬけた（自慢気）。これを利用して苦手な敵に接近する手もある。ただし上半身は攻撃を受けやすい。

すかすだけでなく、吸い込みまくれ!!

足払いやしゃがみパンチをすかすことができるのを利用し、強引に吸い込んでしまう手もある。普通、目の前でダブルラリアットを出されると足払いを出してしまうのが人情。しかしハイスピードに当たらない。スクリューの間合いまで接近し、吸い込んでしまえ!!





⬅ハイスピードダブルラリアットで回りながら敵に接近し、スクリューの間合いに入ったら方向キーをぐるぐる回し、パンチボタンを連打すれば意外と簡単に吸い込めるぞ。

HIGH SPEED DOUBLE RALIATT連続技

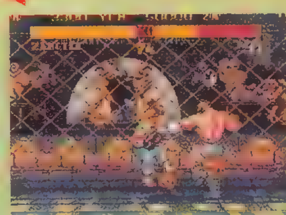
ノーマルダブルでも可能な３段で悪いが、一応レポートしておこう。まず敵の裏側に当たるようにフライングボディプレスを低めに当て、その後着地したら中足払いを出し、直後にハイスピードダブルラリアットの操作をすれば、中足払いのアニメーションがキャンセルされるのだ!!



⬆低めに当たるように、敵の裏側にフライングボディプレス。この技は誰にでも入れられるので、よく修行しておくこと。



⬆着地後、中足払い。１発目を低めに入れれば当然、連続で入る。で、この中足が出た瞬間にキックボタン３つを押す！



⬆キャンセルでハイスピードダブルラリアットが出て、かなり強引に連続技になる。あまりカッコよくはないが、ちゃんとした３段だ。

DHALSIM

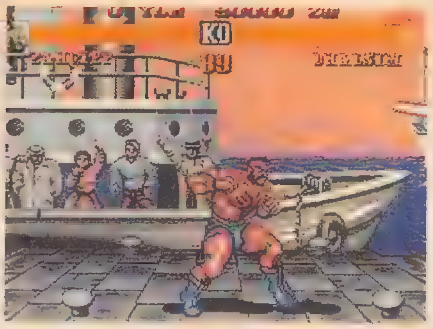
超特殊技がついに!! ヨガを極めると消えられるとは知らなかったぜ！ 4変化するテレポート技をつかいこなせ!!

ヨガテレポート

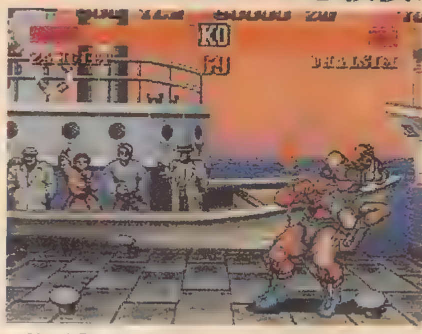
ダメージを与えられない必殺技!

➡⬇⬊＋弱中強パンチ
➡⬇⬊＋弱中強キック
⬅⬇⬋＋弱中強パンチ
⬅⬇⬋＋弱中強キック

方向キーで昇龍拳、もしくは逆昇龍拳の操作入力をし、パンチもしくはキックボタン3つを同時に押すという、スクリューパイルなみの難しい操作で出る必殺技だ。効果は、一瞬にして違う場所へ移動する瞬間移動（テレポート）。



⬆利用法①：スクリューハメを喰らいそうになったときテレポで逃げる。これは唯一のハメ脱出法なのだ！ 逃げ技として使う例である。

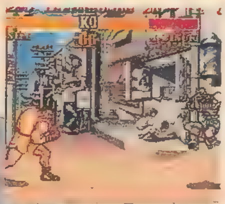


⬆利用法②：敵が遠くでピヨったとき、ドリル頭突きでは間に合わない恐れがある。そんなときはテレポートで敵の後ろに行けば確実だ。

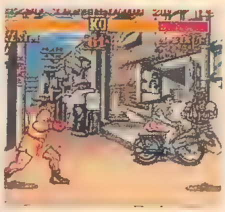
イカす使い道

こんな変な技をどうやって攻撃に生かすのか？ ヨガマスターは与えられた技をすべて使いこなすのが義務。というわけでアイデアをふりしぼって考えてみたぞ！

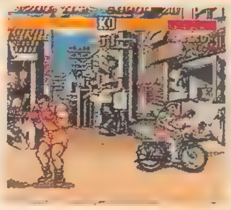
ヨガテレポートは操作によって4種類の変化をするが、そのうち、敵の背中のすぐ後ろに出るものがある。しかしただ単純に背中にまわっていたのではすぐ攻撃を喰らってしまう。そこで安全な状況を自力で作り出し、裏にまわってしまおう。考えられる方法が2通りあるので右で紹介するぞ。1つはフェイント技で、もう1つは敵が動けない状態（転ばせたときなど）で出す方法。どちらにしろ、単純な方法論では通用しないほとんど使えない技なのである。



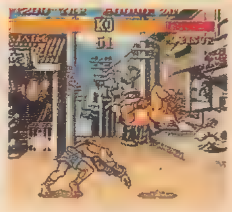
⬆逆昇龍＋キックボタン3つでその場テレポを繰り返す。すると敵はいつ接近してくるか警戒せざるをえない。



⬆その場所でえんえんとその場テレポを繰り返す。2回や3回じゃバレるので、安全な限りずっと続けるのだ。しつこく……。



⬆敵が退屈して注意散漫になったとみたら、すかさずバックをとる。昇龍拳操作＋パンチボタン3つでいいだろう。



⬆ウラをとってヨガスルー。敵がウンザリした頃にやればなかなかの効果がある。でも達人にはやっぱりバレるだろうね。



⬆もう1つの方法。ヨガファイヤーや投げなどで敵を遠くへやる。ピヨピヨのときはもったいないからやらないように。



⬆敵がダウンしている間にヨガファイヤーを撃つ。起き上がったらちょうどファイヤーが当たるようなタイミングが望ましいぞ。



⬆そしてファイヤーの硬直が解けたらテレポ。敵の後ろにまわる。敵はヨガファイヤーをよけるので精一杯だから安心するべし。



⬆敵がヨガファイヤーをガードしたら、後ろから攻撃する。立っていればスラストキックなんかがおススめなんだよな〜♬

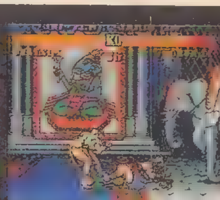
リセット技としても使えるぞっ!!



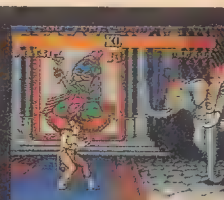
⬆実にくだらないが、ヨガテレポートはリセット技としても使える。立ち中アッパーを当てた瞬間に操作して……。



⬆消える！ 技を当ててから消えになんの意味があるというのだ!? でも笑えるから許す。ほかにもできるぞ！



⬆他のキャンセルとしては弱スライディングなんかがイカすだろう。ちゃんとリセットできるぞ。うひょ〜〜意味ね〜。



⬆地面にめりこんで消えたあとすぐに出てくる……というのも衝撃的だが、これと同じことがヨガファイヤーでもできるのだ。

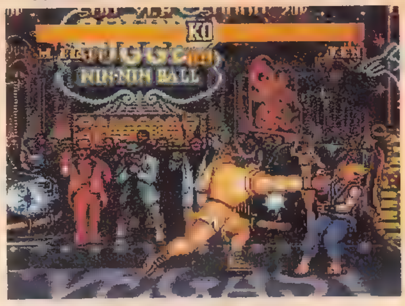
M.BISON

ターンパンチ▶パンチまたはキックボタンを3つ押しある程度タメてどれか1つをはなす。タメが長ければ与えるダメージも大きい。

ターンパンチの無敵時間、これは大きい

ダッシュモードでは飛び道具に弱く、画面端に追い込まれたら終わりだったバイソン。その苦手だった飛び道具に対してターンパンチをタイミングよく出せば、それをすり抜けて相手を攻撃できるのだっ!! ただしターンパンチ3以上では振り向きが遅く強の飛び道具（スピードの速いもの）でもすり抜けることはできない。1か2で返すのがいい。それを考えてもこの無敵時間は非常に大きい。飛び道具に対しては完全無敵といいきっていいだろう。まさしくバイソンはエキサイトな奴になった。





➡すり抜けてバア〜ンッ!! ダッシュモードのようにはいかないぜっ!!
⬅飛び道具なんて怖かないぜっ!! ある程度引きつけてターンパンチだ。でも3以上で出しちゃだめだぞ。





➡足払いすら無効にしてしまうこのパワー。サイコクラッシャーもすり抜けるが……スーパー頭突きはできないのだ。ヘンなの。

BALROG

バックスラッシュ▶パンチボタンを3つ同時に押す

回避技であるこの技は、対戦対CPUに関係なく、使う必要のない技である。強いていえばハメ技からの脱出だが、着地後のスキを考えると……やはり使えない。さらにダッシュモードでは、フェイントをしているとき誤操作からバックスラッシュが出てしまうことがあり非常に危険になることもあった。しかしエキサイトモードになってコマンドも変わり誤操作もなくなり、さらにしゃがみ状態からも出せるようになった。これにより起き上がりを狙われても、とりあえずはかわすことができる。どちらにしても使えるものではないので無理に使うことはない。無意味な技に変わりはないのだ。



⬆バルログ対バルログなどで、おたがいにグルグル回って遊ぶと気味が悪くてイカすぞ。

VEGA

基本技、必殺技ともに弱退化!! 帝王の強さはどこに

ダッシュモードの強さは、はっきりいってハンパじゃなかった。正攻法、ハメともに強力で勝つことはかなり難しい。しかしエキサイトモードにチェンジするとその能力は低目に調整される。中でもダブルニープレスの弱体化は大きく、異常な打撃数を持っていた連続攻撃は不可能となりダブルニーハメもできなくなっている。さらにサイコ投げも相手に返されやすくなりイージーな攻めでは勝利できない。

他の点ではしゃがみ強パンチが弱くなり対空防御ができず返されてしまうのだ。それでも使いかたしだいなのだけど……。



⬆ダブルニー投げを狙っても当然ダメ。ガン、ガンと2発分削れたとしても、この後……



⬆フンッ!! と投げ返されてしまうことがほとんど。イージーな攻めは自らの死をまねくのだ。



⬆今まではしゃがみ強パンチでほとんど返すことのできた相手の跳び蹴りなのだが……。



⬆みぞおちに突き刺さるような蹴りを喰らってしまうことになる。防御したほうが無難だ。

SAGAT

タイガーアッパーカットは足払いにはヒットしない!!

昇龍拳は相手の足払いを狙いヒットさせることができるが、タイガーアッパーカットはそれができないのだ。これによって画面端に固められてしまうと簡単には抜けられないのだ。サガットには辛い調整だが、返せないのであきらめるしかないのだ。



⬆ガイル相手に中足ソニックで固められてしまうと相当辛い。抜け出す手段は極めて少ない……!?

GROUP MODE

新型のゲームモード、やるしかねぇ!

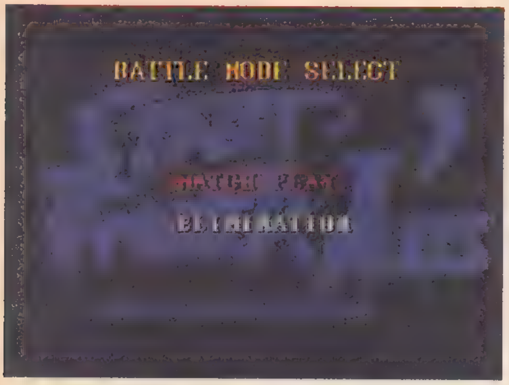
団体戦モード徹底研究

新モード"グループ・モード"がついた!!

MD『ストⅡ'PLUS』について新たなプレイモードとして、「グループモード」がある。これはいわゆる団体戦のことで、今まで1対1で試合が終わると初めから選びなおし、といった一試合ごとに区切りがついていた対戦（V・S）モードを、もう少し多人数で楽しもうという新しい試みなのである。普段1対1で闘っているところを、突然6対6とか、4対3なんかの多人数、もしくは2人で6キャラずつ使って次々とぶつけあって闘うというのは、かなり新鮮である。はっきり言って燃えるぞ、コレは。キャラ選択は1P・2P交互なので強いキャラを先に取られてしまうというのは少ないし、なんと「1本先取」なのでひとつの試合がアッという間に終わるスピードがこれまた魅力。それにゲーム開始後に選んだキャラの組み合わせなど誰も覚えているハズがなく、突然自キャラがザンギエフやバイソンになったりして驚くのもけっこう楽しい。団体戦なので1回負けたからといって終わりじゃないし、負けをばん回できる。そのへんに精神的ゆとりと、楽しさが生まれてくるのだ。勝ち抜き戦の場合など、自分が倒した相手の名前がズラッと表示される快感はなかなかのモノ。1対6などという超ハンデ戦も実現できるあたりも幅広い楽しみ方ができそうで、夢は広がる一方なのである!!

MATCH PLAY MODE
マッチプレイモード

1～6キャラ vs 1～6キャラ!
バラバラな組み合わせの妙を楽しめ!!

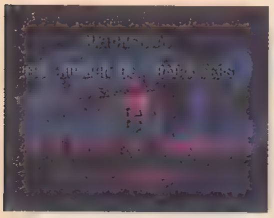


「MATCH PLAY MODE」は、1～6までの人数を選択し、お互い同数で順番に闘っていくモードである。負けようが勝とうが必ず全試合が行われ、勝利数の多い側が勝つのだ。キャラの選択は試合開始前にすべて決定するので、使用する順番を忘れてしまうことも多い。また、相手キャラに対しての相性などもあまり考えられないため、意外な対決が実現されることもあり、なかなか楽しい。

敵の選んだキャラに対して強いキャラ（ザンギエフにガイルなど）を当てるような手もあるが、キャラ選択は1人ずつ交互なので、強いキャラを必ず取れるとは限らないし、圧倒的に強いキャラを取ったりすると、他の試合で確実に勝てるキャラがいなくなったりと、なかなか難しい。ちょうど柔道の団体戦ルールを思い出すとよいだろう。誰をどの位置に配置するか、戦略性も出てくるわけだ。

①設定する

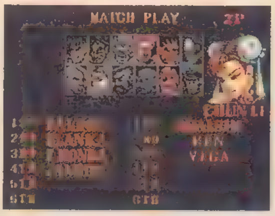
まず闘う人数を設定する。間違っても1人にしないように。それでは団体戦じゃねぇざます。6人にして12人全部使うのもいいが、余力を残す4人あたりもバランスとしてはいい。



⬆6人全部でやると、誰もが12人すべてをつかえるとは限らないので試合がイマイチ盛り上がらないかも。でも使えるならぜひやりたい。

②キャラクターを選ぶ

1Pが1人目を選び、続いて2Pが1人目、そして1Pが2人目…… というよーに交互に選んでいく。となると強いキャラを先に取れる1Pが有利かな…？ と思えるが、実はそうでもない。



⬆強いキャラを取れても、相手はそのキャラに対して強いキャラを選ぶことができる。まぁ、うまくできてるといえる。

③闘う（1本勝負）

1本先取の短いルールで、どんどん闘っていく。意外に1本勝負だけに番狂わせがよくあったりする。そのへんがおもしろいんだよなー。時間制限はあった方がオモシロイと思うぞ。



⬆時間制限があれば、勝ってるときは逃げたり、ワザと相打ちダブルKOなんかを狙うなども、戦略としてはおもしろい。

④結果

勝敗結果は勝ち数により決まる。しかし勝ち数が同じだと、勝負は引き分けになってしまう。どうせなら延長戦にして代表キャラ同士で2本勝負をしてほしかった。お互い一番強いキャラで…ねぇ。

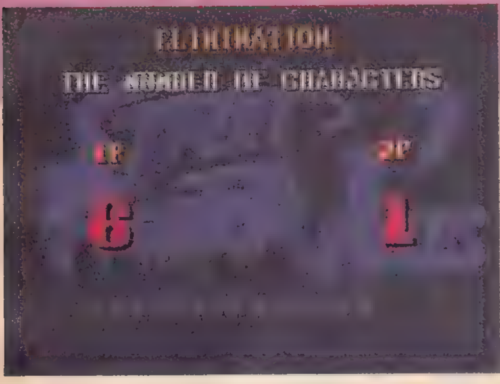


⬆「1勝1敗4引き分け」でも試合は流れる。これ、どーゆーこと？ ぜひとも決着だけはつけさせてほしかった……。

ELIMINATION MODE

イリミネイションモード

「マッチプレイモード」と違い、こちらは勝ち抜き戦であるッ!!



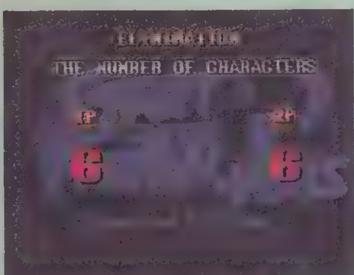
「イリミネイション」とは「削除する」「ふるい落とす」という意味。というわけで勝ち抜き戦のことだ。これもなかなか燃えるぞ！

「マッチプレイモード」と違い、こちらは闘う人数を1P・2Pそれぞれで設定できる。だから1対6などという恐ろしい勝負も可能なのだ(この場合、1人の側が勝利するには6人抜きしなければならない)。まぁそれは極端な例だけれども、実力差があるときは6対3とか6対2などにするのもハンデ設定のひとつの方法だ。もちろん、それに加えて防御力、攻撃力の設定もできるが。

6対6で勝負した場合、一気に片方が勝ち抜ければ6試合で終わるが、お互い勝てば最長で11試合までもつれこむ可能性だってある。対戦の熱さを知るならこの「イリミネイション」がいいだろう。「勝ち抜く」快感を覚えたら、対戦はやめられなくなるってモノなのだ。

①設定する

1対1から6対6まで設定できるが、数値を変えることはできる。3対4などの組み合わせがなかなかオツでグー。相手が女の子や子供だったら、1対6なんてのも可だ。



⬆まぁ、6対6でやるのがベスト。1対12までできたらロマンがあったのに…

②キャラクターを選ぶ

さぁ、キャラクターを選ぼう。対戦する相手によって、弱いキャラを選ぶのもマナー。また、始めに弱いキャラを置くか、強いキャラにするかなど戦略的にはいろいろなスタイルがある。勝ちにくいならなるべく強いキャラを選び、そのキャラの次に、〝前のキャラに強いキャラ（ブランカならバイソンなど）に強いキャラ（ベガ、ガイルなど）を置くようにすると堅いぞ。



⬆つまり、ブランカが負けた相手と次の自キャラが当たるわけだから、負けそうなキャラに↗対して強いキャラを並べておくのが戦略である。しかし敵も同じことをしてくる??

③戦闘する

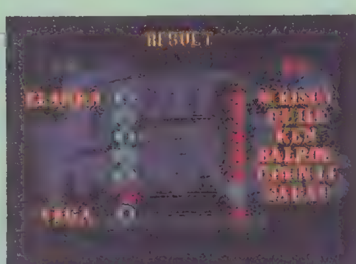
1本先取とはいえ、6試合以上連続でやるとはなかなか疲れる… が、いい試合が続けば、疲れるどころか超燃えまくるぞ！ そのためにはキャラ選択にも気を使いたい。



⬆「どんな奴が出てきても、決して負けなければ絶対に勝利は我が軍のモノに！

④結果

結果はどうなるか。ストレート勝ちなら6試合で終わるし、粘りまくれば11試合までありえる。12試合目でもつれこめば、超燃えは必至。なるべく星は分けよう。



⬆ストレート勝ちや、ストレート負け寸前からの逆転勝ちなどの結果は、見ごたえがあるぞ。

なかなか楽しいぞ

初心者から上級者まで、ストⅡフリークみんな集まれ!!

実戦で役立つストII用語集

ハンディオル・エルフィナーデ監修

この用語集の読み方

世に『ストⅡ』用語集は数あれど、どの語集も筆者が知る、もしくはその周辺の人間が使っているだけにすぎない、極めてかたよった内容のものが多かった。しかしご安心あれ。この語集もご多聞に漏れず、私ハンディオル・エルフィナーデことホールチョン（仮名）と私の周りの友人たちが自然と使い始めたものを中心に展開していくのだ。世の中とはそんなもの…… でも読者のみんなの使ってるオモシロい用語、イカレた用語なんかがあったら教えてくれよな!!

あ行

アーケード…ゲームセンター用、業務用のという意味。業務用に対して家庭用（コンシューマー）がある。コンシューマーとは消費者のこと。

相打ち…攻撃がお互い同時にヒットして、相方ともダメージをうけること。技によっては片方が多くのダメージを受ける。それを計算して相打ちを狙うヒドい戦法もある。また、それを見越して相打ちしやすい技を出すことを「あいうちOK」という。

悪魔…常識的に考えても楽勝の試合内容なのに、最後まで手加減せず相手をボコボコにするような人のことを特に指していう言葉。けなし言葉ではない。

足払い…パンチ技よりもリーチがあることが比較的多く、同キャラ対戦ではやはり足払いをギリギリで当てあうような闘いになる。腕が上がれば上がるほど足技で勝負する傾向アリ。特にリュウ／ケンの上級者同士の足払い合戦は見応えがある。

あそぶ…１Ｐで（対戦も含む）楽に勝っているとき、余裕のある体力のぶん、有効でない技や普段使わない技を使って適当に遊ぶこと。ある程度腕に自信がついてくると、相手に対して失礼だということも考えずやりたがる人が多い。

アッパーサマーソルト…リセットできないと思われていたガイルの強パンチだが、サマーソルトをためてから、立つと同時に強パンチ（立ちアッパー）を出してすかさず方向キーを上に入れキックボタンを押すと、アッパーがリセットされて連続でサマーソルトが敵に当たる。かなり難しいが跳び技からアッパーサマソという高度な３段リセット技もできる。

アッパー昇龍拳…業務用『ストII』が出てまもなく発見された、有名なリセット技、敵のそばで強パンチ（立ちでもしゃがみでもOK)を出し、その直後に昇龍拳の操作をすると強パンチのアニメーションが途中でリセットされ、昇龍拳が出る。これにより強技からの必殺技が連続で入る。この技がなければ『ストII』はこれほど売れなかったかも。

アドン…元祖『ストリートファイター』ゲーム中、５カ国めのタイで１人目に現れるサガットの一番弟子。完璧な防御とスキのないフットワーク、カッコいい連続まわし蹴りに恐怖のあびせ蹴り、そしてシブい背景と妖しいBGMなど、その魅力に多くのゲーマーがあこがれた。「彼を自分の手で動かしてみたい…」と。しかし残念ながら未だにアドンは再登場しない。逆にそのほうがロマンを潰さなくていいのかもしれない。

アニメ…ついに『ストII』がアニメ化されるとか。実写と動画の両方で攻めるとは夢多きかな。しかし製作スタッフが悪いと（原作ゲームに思い入れがないと）、駄目になってしまうことが多いので、そのへんはうまくいってほしいものである。

あばれる…ゲーム画面でキャラクターを攻撃させまくること。ひたすら攻撃、が望ましい。危険を察知してガードするのは〝暴れている〟ことにならない。

あやまる…対人戦でハメまくっておいて、あとで「ゴメン」というとんでもないプレイヤーが実在する。あやまるならやるな。ちなみに某大会で、決勝で友達と当たったあるプレイヤーが、その友達をハメて優勝し、その後手をあわせてあやまっているのを見たことがある。あやまるなよな。

インチキ…常識で考えられないこと、絶対に返せない攻撃などに対して、驚きと怒りを同時に表現すべく使う言葉。

ウォーミングアッパー…あまりに弱すぎて、肩ならし程度にしかならない相手のことをいう。ゲームセンターでよく使われる。これが格上げされると、「スパーリング」と呼ばれる。

うんち…少々汚ないが、E. 本田の百貫落とし（跳び弱キック）のことを呼ぶ。理由は、見ればわかる。

映画…アニメ同様、『ストII』は実写の映画にもなる。こちらの方はアメリカで製作するようなので期待できる。キャスティングが楽しみ。

お怒りモード…CPUの体力が半分以下になってくると、急に蹴りや必殺技を連発してくるようになる、その状態のこと。これがもっとも顕著に現れるのが、ブランカ、ケン、本田、サガットなど。実は怒った方が楽に闘える。

大味（おおあじ）…バイソンや本田の同キャラ対戦など、必殺技や強技ばかりで闘うような組み合わせのことをこう表現する。つまりいい加減で納得いかないということ。

おかしい…試合中にどうしても理由のわからないことがおきたときに言うセリフ。自分に有利な現象が起きた場合は言わない人もいる。

起き上がり…必殺技やダウン技を喰らって転んだあと、起き上がるところに敵はさらに攻撃をしかけてくることが多い。そのときに何をするか。昇龍拳を出すなら〝起き上がり昇龍〟である。状況に応じて狙うべし。

お子様…非常に単純な攻撃ばかりするようなプレイヤーのこと。特にベガやガイル、ブランカなど、ため技系で強いキャラをやりたがる。また、純粋にゲーセンに来る小さな子供のことを、〝お子様〟と読んで慣れ親しむ使いかたもある。「お子様並」ともいう。

お好み焼き…噛みつき技（ブランカ、ザンギなど）を総称していう。敵を捕まえてバクバク食べてるように見えるため。もとはファミコンのプロレスゲームの反則技。

か行

ガード…敵の攻撃に対して、逆方向に方向キーを入れることによりダメージを防ぐ、このゲームの基本中の基本。これができないと確実にボコボコにされる。ガードには上下、前後のガードがあり、跳び攻撃に対しては上ガード（立ったまま逆方向に入れる）、足元への攻撃は下ガード（しゃがんで逆方向…つまり斜め下）でないと防げない。また、跳び技などで自分の頭より前に攻撃がくる場合と頭よりも後ろに攻撃がきた場合で、ガード方向が変わる。普通の前ガードのときは順ガード、後ろガードのときは逆ガードなどという。前と後ろギリギリの位置を攻撃されると順か逆かわからなくなりガードできないこともある。うまく使うと非常に有効。

開幕〜…ラウンドスタート直後に出す技のことをいう。強昇龍なら「開幕昇龍」昇り蹴りなら「開幕キック」となる。

カウンターストップ…コンティニューをず〜っとやり続ければわかるが、業務用の『ストII』はスコアが10,000,000点を越えると、スコア表示が「9999999」となり、それ以上はカウントしなくなる。他のゲームでもときどきある現象で、略して「カンスト」といわれ、ループゲーム（永久に終わりのないゲーム）ではこの点数が一応の最高得点とされる。また、最近はその風潮も少ないが、いくつのゲームをカンストさせたか、がゲーマーとしての誉れであった時代もあった。

返し技…敵の攻撃に対して、確実に勝てる技。例えば無敵技の昇龍拳などは、飛び道具以外ならなんでも返せる。他キャラでも、いかに返し技を速く正確に出せるかが勝つためには重要。

掛け引き…敵が攻撃してくるか、あるいは下がるか、などをお互いに読み合う心理的な闘いで必要な要素。これがあるから人間同士の闘いはおもしろい。

重ねる…敵をダウン技（必殺技や強足払いなど）で転ばせ、その起き上がりに（完全に起き上がるまでは当たり判定がなく無敵）飛び道具や基本技をタイミングよく当てること。ミスると、敵が起き上がった瞬間にこちらが何もしていない状態だったりして、逆に投げられたりする。

カステラ一番…ガイルのスラストキック（近距離で立ち中キック）のこと。文〇堂のTVCFのネコがその由来。別名〝ダサイ蹴り〟ともいい、理由は非常にダサいから。

カタログ…商品目録。バルログがどこでどう聞き違えたかこう呼ばれるようになった。逆に、車やバイクのカタログを持ってきたときは「バルログ置いとくね」などという。

固め…連続で攻撃を当て、敵を動けなくすること。ガイルならソニックを当ててから接近して弱足払い→中足払い→ソニックと連続で攻撃できるので、バイソンや春麗など、無敵の返し技がないキャラにやると地獄。コンピュータ相手なら構わないが、人間相手にやるのは相手に失礼だし、おもしろくない。

勝ちまくる…対戦でこれを経験すると、もうやめられない（ケンカと同じ）。ただし自分より圧倒的に腕が下な相手に勝ちまくっても、全然おもしろくない。苦戦して勝つのが一番だ。

カプコン…CAPCOM。『ストII』シリーズの記録的大ヒットで一躍業界人気No.1にのし上がった関西のメーカー。しかし、もともとアクションゲームマニアには強く支持されていたため、一部では人気が出るのが遅すぎたぐらいだという声も。まるで、アクションゲームしか作らないという方針でもあるかのように、シューティングや格闘、スポーツなど本当にアクションゲームしか出さなかった点も、支持されたひとつの理由といえよう。最近はカードゲームやパズル、クイズなども出すようになったが、ちょっと残念である。

かみつき研究会…中部地方に、ブランカのワイルドファングをいかに多い回数できるか、に夢中になっていた団体があった。平均9回は噛むらしい。

辛い（カラい）…対戦用語で、容赦のないこと。手加減なしで強力な布陣を引くようなプレイをする人に対して使う。【例：「あいつのガイルはちょ〜カラっすよ」】また、自分と関係ない他人同士の対戦を見ているときは、「カッレェ〜」とボソッとつぶやくのが今風。自分で自分のプレイに対していう人もいる。

カラタケ割り…E．本田のごっつぁんチョップ（立ち強パンチ）のこと。「脳天カラタケ割り」からきたものだと思われる。

軽くやるか…家庭用や業務用基板で対戦を始めるときにいう誘い文句。たいてい軽くなく、1〜3時間はやってしまう。

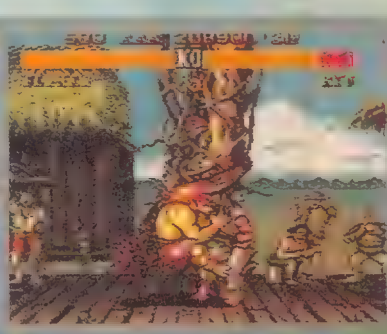
消え技…ダルシムのヨガテレポートではない。基本技を出すと同時ぐらいに必殺技を出すと、敵に当たったわけではないのに基本技が消えて必殺技に変化してしまうお遊び技。中足払い消え波動拳とか、スライディング消えヨガファイヤーなどがある。近距離でこれをやると、反応の鋭い人間なら勝手に必殺技に当たってくれたりする。

基板…業務用ゲームは基板という大きなボードにICやROMがたくさんついたものを、つないで動かしている。業務用だし、元手がかかっているのでどれもかなり高価である（『ストII』は発表時20万円ほど）が、人気が落ちたり時間がたつと急に安くなったりする。

基板マニア…自分の好きなゲームがゲームセンターからなくなると、一生プレイできないような気がしてついつい中古基板を業者から買ってしまう人種。マンガや家庭用ゲームソフトのように、集め始めるとキリがない。また、発売直後の大人気基板







(『ストIIターボ』など）をすぐに買って短期間でやりまくって、すぐに売るという強者もいる。例え買い値が23万で、2週間後に20万で売ったとしても、300回以上やれば損はしてない計算になる。いつでも遊べると考えれば、かなり賢いともいえる。しかし最近は金持ちなゲーマーが多く、買ったまま持っている人もよくいる。基板を家庭で遊びやすい時代になった（金さえ払えば誰でもすぐ手に入る）が、やっぱりゲームはゲームセンターでやりたいものである。

基本技…立ったりしゃがんだ状態で、6ボタンのうちどれかを押すことにより出る技。方向キーを入れてボタンを押すと出る基本技（ガイルのニーバズーカーやしゃがみアッパーなど）もある。これらを使いこなしてないと上級者とはいえない。3段攻撃やハメなんぞを覚えるより、中足払いやまわし蹴りの使い方を研究した方がよっぽどためになる。

キャラ勝ち…キャラクターのもともとの基本性能で勝っている状態。ガイルはザンギエフに対して圧倒的に強いし、ザンギエフはバイソンに対してキャラ勝ちしている。一般に、必殺技（おもに飛び道具）と少しの基本技だけで勝ててしまう組み合わせを指す。このキャラ勝ちしているキャラで対戦台に乱入するのはマナーが悪い。相手を見てからそれに勝てるキャラで入るのは卑怯である。普通は相手キャラと互角か、それより弱いキャラで入るもの。【例：ダルシムにはガイルやケン、ブランカには春麗や、ザンギにはザンギかリュウ、ケン、バイソンなど】キャラ勝ちの反意語はキャラ負けだが、冷静な判断力のない人間がこの言葉を知っていると、自分が負けたときは全部この言葉でカタをつけようとするので教えないようにしたい。

キャンセル…敵に技を当てた直後に必殺技の操作をすることにより、先に当てた技（基本技のみのアニメーションが途中でカットされて必殺技が連続で出てしまう現象。これにより強技＋必殺技の「アッパー昇龍」が生まれた。キャンセルの効く技は少なく、キャンセル技が多いキャラほど楽しみも多い、といえる。【同：リセット】

業務用…家庭で楽しむためのものが、家庭用（コンシューマー、テレホビーなどと呼ばれる）。それに対し、ゲームセンターやアミューズメントスポット、遊園地などに設置するためのものを業務用（アーケード）と呼ぶ。TVゲーム、ビデオゲームという呼び方もある。

欽ちゃん…ブランカの跳び弱・中キックのこと。当然、あの欽ちゃんである。コント55号時代のギャグからきている。

空中ダメージ…『ストIIダッシュ』なら業務用からPC版、MD版すべてにあるダルシムの裏技？　空中でダメージを受けて飛ばされている途中のグラフィックの中に1枚、なぜか当たり判定のある絵が存在する。そのため、通常なら着地するまで次の攻撃は入れられないところを空中で連続ダメージを与えることができてしまうのだ。例えばアッパー強昇龍を空中で当てたり、春麗の踏み攻撃を4～5回連続で当てたりできる（空中ではガードはできない）。

空中投げ…春麗、ガイル、バルログにだけある、空中にいる敵を投げる特殊技。対CPUだと大技（強昇龍や強サマーソルトなど）に対してぐらいしか使い道がないが、対戦では相手の心理を読むことにより意外と簡単に決まるカッコいい技。

クックロビン…ベガのサマーソルトスカルダイバーや跳びパンチのことを特にいう。マンガ「パタリロ」の主人公が踊った「クックロビン音踊」のポーズにそっくりなマヌケな技である。

喰らい投げ…敵の攻撃を低めに喰らうと、そのまま連続で技を入れられてしまう（こちらの反動がなくなる前に次の攻撃を入れられてしまうため）が、高めの場合敵の着地までに自分の反動が消え動けるようになるため、敵が着地したところを投げられる。これを喰らい投げという。返し技を出そうとしてミスっても、敵が焦って高めに攻撃をすれば喰らい投げで勝てる、というわけだ。体力差で勝っているときにワザと高めで喰らって喰らい投げをする手もある（あまりマナーがいいとはいえない）が、ブランカに対してザンギでやるのは、生き延びるための手段として認めるべき。また、サガットなど身長の高いキャラだと、高めに喰らったあと敵の着地前にアッパーカットを出せたりする。しかし、リュウ／ケンの跳び技からの昇龍拳だけは喰らい投げできない。着地してすぐに昇龍拳が出せるため、無敵状態で投げが効かないのだ。

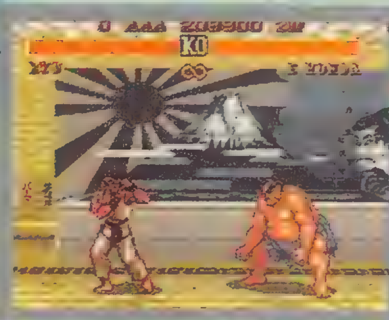
クリーン…正々堂々、ハメ技や待ち、すかし投げなどをやらずに近距離で闘う戦法。自然にクリーンになってしまうのがザンギエフ。弱いキャラほどクリーンに近いことになる。これの反意語はダーティだが、ダーティプレイヤーにも2種類いる。邪道な闘い方ということに気付かずにさわやかに闘うタイプと、知っててやるタイプ。前者の場合、注告するとほとんどはやらなくなるが、後者はヒドく、自分がやるくせに他人にやられると猛烈に怒ったりする。

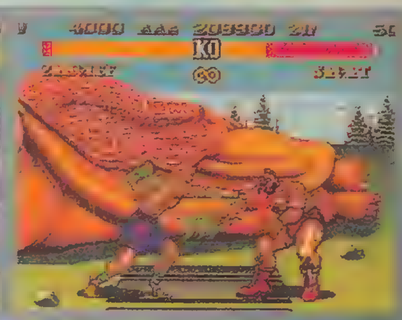
ゲーマー…もとはゲームをよくやる、ゲームマニアの意味だったが、今はゲームをプレイして専門誌に攻略法を書くことを商売とする、プロのことを指すようになっている。プロゲーマーに対してゲーマー、といえば意味はよくわかる。昔はゲームで飯を食う人間がおらず、ゲームマニアは少数派だったため、こんな言葉ができたと思われる。

削る…必殺技がガードされても体力をほんの少し奪うことを利用して、ガードされることを承知で必殺技を当てまくること。一番わかりやすいのが、敵の起き上がりに百裂張り手を重ねる例。ガードされても4～5ダメージ与えられる。

元…元祖『ストリートファイター』の中国ステージの2人目に出てくる超激しいジイさん。彼が繰り出してくる技の中に、〝両手突き〟というものがあるが、この技が春麗に伝わって、〝元伝暗殺蹴〟となったらしいが…。

ゴーゴーパンチ…業務用『ストII』シリーズの春麗の「顎狙突拳（敵の近くで立ち中パンチ）」のこと。手の上げ方がまさに、「ゴーゴー」という感じである。





攻守混合…チャンスには攻め、ピンチ時は引く。当然、チャンスは自分で作るものだが、〝とにかく前進〃や、〝待ちまくる〃闘い方より全然強い。攻めと守りの比重によって、プレイヤーの個性がでる。〝限りなく待ちに近い攻守混合〃がおそらく最強だろうが、見ててておもしろいのは攻めに近い攻守混合型である。
硬直時間…必殺技などを出した直後や出終わったあとにある、一瞬の間。たとえば波動拳やヨガファイヤーは硬直時間が長いし、ソニックブームは短い。リュウの昇龍拳も長い。これが短ければ短いほど使える必殺技ということになる。ちなみに一番強い必殺技といえば、ソニックブームとダブルニープレスだろう。
互角…実力が同じぐらいであること。同キャラを1人の人間が操らない限り互角ということは絶対にありえないが、実力が近いキャラ同士のことをこう表現することもある。「〜の方が強い、弱い」などという評価は人によっては自分が勝てないキャラをすべて強いと言い切ってしまったりするが、「互角」と言った場合は多少、信ぴょう性が高いことが多い。
極悪パンチ…サガットの立ち強パンチのこと。対ザンギ戦などで、タイガーショットで攻めながら、接近しようとするザンギにすごく遠くから当てることができる。この事実がザンギにとっては悪夢レベルなのでこの名がついた。他に拳の波動拳を撃つ瞬間などにも当てやすく、極悪。
コピー…人気のある基板だと必ずといっていいほど出まわるのがコピー（複製）基板。不正に複製したコピー基板が堂々と街のゲームセンターに置いてある光景によく出会うが、店主のモラルを疑う。読者のみんなもそーいう店を見つけたらメーカーやJAMMA（日本アミューズメント協会）に連絡してあげよう。また、「コピー」の使い方としては、「人のプレイの真似」という意味もあり、猿マネのコピーばかりやるプレイヤーを「コピー君」、少し年輩だと「コピーさん」に格上げされる。
コペルチャージ…ダルシムのドリル頭突きのこと。これに対してドリルキックのことを「ニクスチャージ」という。理由は、「コペル」と「ニクス」で「コペルニクス」だから。

さ行

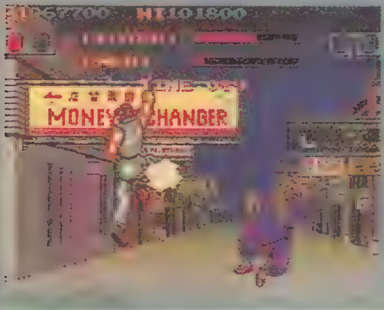
サービススイッチ…業務用の筐体（プレイする台）についている、クレジットを入れるボタン。お金がつまったり、電源が切れてしまったときなどに押す。通常、コインを1枚飲み込まれたときは2枚分サービスするのが店員の常識。不快な思いをさせたのだから。
サイコ投げ（サイコハメ）…ベガでサイコクラッシャーをガードさせてから投げる投げハメ。サイコさえ出したら、あとは方向キー（レバー）を左右どちらかに入れて中か強パンチボタンを連打するだけで投げられるからタチが悪い。〝お子様ベガ〃がよく多用するハメ。キャラによっては投げ勝てるが、必殺技以外で返そうとすると、けっこう負ける。非常に簡単で強力なハメ技の代表だろう。
サガット…若い読者の方には知らない人もいると思うが、元祖『ストリートファイター』のラスボスはサガットであった。短い足と蟹歩き（しかも異常に足が速い）、長い顔に非常識なほど痛いタイガーショット（当時はタイガーショットしか持っていなかった）…。立ってまともにやりあうとアッという間に負けるが、しゃがんでジャブを連打しているだけで勝てるという意外なパターンもあった。『ストII』のサガットは胸に大きな傷があるが、あれはリュウに昇龍拳を喰らったときにできた傷なのだということも、知っておいて損はあるまい。
CPシステム…カプコンの業務用マザーボード。恐るべき高密度映像と迫力のサウンドを実現した。ラインナップには遊べるゲームが多く、どれもヒットしているため（もちろん『ストII』シリーズが最大のヒットである）、CPシステムのゲームは（ファイナルファイト、天地を喰らう、1941、W・3、バースなど）どれも中古基板が高い。ちなみに業務用『ストII』で基板立ち上げ時の初期ハイスコアの「CPS」とはこれの略。SFC用のジョイスティック「Capcom Power Stick ファイター」も、ネラった名前だと思われる。
CPU…コンピュータの操る『ストII』のキャラはインチキだ。ソニックとサマソを連続で出したり、リュウが弱足払いを16発連続で喰らわしてくるなど…逆にバカな点もあり、業務用『ストII』では技を当ててからの投げをCPUが返せなかったし、『ストIIダッシュ』では跳び技からの中、強足払いをなぜかガードしないという間抜けな性質もあった。
シーブランカ…『ストIIダッシュ』の青いブランカのこと。まっ青でまるで海の生物のようである。「海ブランカ」ともいう。
作業…同じ攻めばかりやって勝ってしまうこと。グランドタイガー→アッパーカット→グランドタイガー…と繰り返すなど、キャラ勝ちしている闘いで時々見られる。
四天王…『ストII』では使えなかった4人の強敵。『ダッシュ』以降は使えて当然、という風潮があるが、『ダッシュ』発売当初は夢のようだった。
ジャストミート…敵を転ばせたとき、起き上がりに攻撃を入れようとして跳び込む戦法があるが、跳び込むタイミングが早すぎて、敵が起き上がると同時に着地してしまうこと。これをやると敵が起き上がった瞬間に自分がつっ立っていることになり、起き上がり投げを喰らってしまう。急激に形勢が逆転するこの現象をいう。
しゃちほこ…サガットが空中でダメージを喰らってから、着地する途中のアニメーションの中に一枚、名古屋城の上についているしゃちほこのような絵があり、初めて見ると激笑できる。また、タイガーアッパーカットを出したあとのアニメーションの中に、完全に逆の「逆しゃちほこ」の絵があるので一度おためしあれ。
シャラビー…ブランカのローリング音が〝シャラララ…〃と聞こえ、電撃音が〝ビビビ…〃と聞こえるため、ローリングからの電撃ばかりやるブランカ使いを卑下してこう言う。
シューティング…『ストII』はSTGではないが、サガットの強タイガーだけはそれに属する。ジャンプする敵に対して遠くか



ら強タイガーを狙い撃ち（上か下か読んで）することは可能だ。
ジョイスティック…レバー。『ストII』のような特殊操作や激しい動きを必要とするゲームでは必需品。特に業務用をやり込んだ人間にとっては、パッドで『ストII』をやるのは地獄。しかし今ある家庭用のスティックはどうもイマイチ…。早いとこCPSファイターMDが出てほしいものだ。
真空投げ…業務用『ストII』でできたガイルの超裏技。リバーススピンキックが出る間合いである操作をすると、敵がどこにいようが、何をしていようがジュードースルーで投げてしまうという恐怖の技。昇龍拳中やジャンプ中でもお構いなしで、あげくの果てにはボーナスステージの車さえ投げることができた。この邪道技を対戦でやり出すバカ者がいたため、〝ガイル禁止台〟なる理不尽な対戦台が各地で見られた。
スーパーストリートファイターII…業務用『ストII』シリーズの最新作。キャラクターが4人増え、バランスを調整してBGM、背景をリメイク。新システムも導入されて、対戦野郎が今からヨダレを垂らして待っている作品。
吸い込み…主にザンギのスクリューを指す。遠くの間合いにいる敵を一瞬で引きよせてつかんでしまうため、まるで吸い込んでいるように見える。
スカウトマン…『ストIIターボ』や『ダッシュ』の基板を金にあかせて買ったはいいが、友人がいないので仕方なくゲームセンターに来て、自分とレベルの近そうな人を探して自宅へ誘う悲しき基板マニアのこと。普通は気味悪がって行かないが、好奇心旺盛なゲーマーはのこのこついていって下手クソな対戦の相手をさせられたあげく、以後友達だと思われてしまう。
すかし投げ…敵の目の前でジャブを一発空振りして、ガードしてる間に投げるセコイ技。リュウ／ケンの立ち弱ハイキックをすかしてから投げるとか、ダルシムの立ち弱パンチや弱・中キックをすかしてからヨガスマッシュ、などが代表的。頭を使わないみみっちい技であるとされる。
スクリューハメ…ハメ技は頭を使わないつまらない技だが、ザンギにだけは必要である。必殺技のスクリューを利用するにはハメしかなく、スクリューなしでは超弱いからだ。
ストII…『ストリートファイターII』を略称にしたら、こうなったらしい。元祖『ストリートファイター』に思い入れのある人間は、ほとんどが『ファイターII』と呼ぶ。まぁ、人それぞれである。
ストリートファイター…1987年に出た、『ストII』の元祖。敵の攻撃が異常に早く強いかわりに、自分の攻撃もそれ以上に強い、非常に殺気あふれるゲームで、カプコン初の大型筐体と美しい背景にド迫力のBGM、8方向にレバーに業界初の空気圧ボタン(押す強さによりパンチ・キック技の強さが変わる)、そして何よりも大キャラが1対1で闘うという設定が大ウケした。当時から対戦は一部のファンの間で行われていたが、その独創性と高価な専用大型筐体のためか、あまり出回らなかった。後に発表された6ボタンのテーブル・バージョンは多く出回ったが、昇龍拳が無敵になり、必殺技が出にくいなどの変更が加えられたことも手伝っておもしろさが半減した。
デラックス・アップライトバージョンのファンは未だに多く存在するが、あえて『ストII』と比較するなら、1Pは『ファイター』、対戦は『ストII』といったところだろう。
ストリートファイター'89…『ファイター』の続編としてAMショー（秋に開かれる業務用ゲームの新作公開イベント）に出展されたが、あまりにも元祖とかけ離れていたため不評で、このゲームはタイトルを変えて発売された。大ヒットした『ファイナルファイト』である。
背中蹴り…当たり判定の広い跳び蹴りで、敵の頭の後ろ、つまり背中を蹴ること。これだと普通のガードでは妨げず、逆ガードにしないといけないため、初心者には禁じ手。この技からの連続技はシブいとされる。
攻め型…とにかく相手に接近し、攻撃を加えようとする超アグレッシブな闘い方。起き上がり時もガードなどせずに返し技を出しまくってくるので、ワンテンポずらせば簡単に攻撃できる。つまり、弱い。しかし相手のペースにハマると連続で技を喰らうこともある。〝攻め型〟人間は、ちょっとフェイントをかけたり様子を見たりすると、〝待ちだ〟などと言い始めて困る。
全キャラクリア…『ストII』フリークなら、誰もが一度はやってみたいと思われる全キャラでの全面クリア。しかし『ターボ』ではほとんど誰も興味がなかったようである。
全国レベル…自分の周りの友人たち（3〜4人しかいなかったりする）に負けなくなったりすると、自分の腕は全国で通用すると思いがちなのが人間。あのマス・オーヤマや堀口元気でさえそう錯覚したのだから、我々一般人としては普通のことだ。
1000点昇龍拳…跳び込んでくる敵に対して、ギリギリまでひきつけて昇龍拳を当てると1000点入り、適当に当てたときよりもグンと多くダメージを与えられる。有効でなおかつ当てたときの感触が非常にいいため『1000点昇龍以外、昇龍拳と認めない』などといいだす人もいる。

た行

大会…対戦の腕を競ってゲームセンターで対戦野郎が集まってトーナメントやリーグ戦で優勝を決める催し。個人戦や団体戦などがあるが、どの大会も風営法によりゲームセンター主催の場合は高価な賞品はもらえない。オマケに例え優勝してトロフィーをもらっても、恥ずかしくて部屋に飾れない。ゲーマーとは悲しい人種なのである。







太鼓の音色…ブランカのダブルニーボンバーのこと。″トコトコ″という音が祭ばやしに最適なのだ。
対戦…１人プレイに対して、人間同士で闘う場合をこういう。厳密には「対人戦」といのが正しいのだろうが。
対戦格闘ゲーム…１対１でキャラクター同士が闘い、先へ進んでいくゲーム。今はこのジャンルの作品が、ゲームセンターや家庭用に腐るほどある。もちろんブームを作ったのは『ストII』で、あとは柳の下のどじょう狙いである。
対戦野郎…対戦に燃えまくっていて、常に強い奴を探している貪欲なゲーマー。ある意味では外交的ともいえるが、中には１カ所にジッとしていて、挑戦してくる人間だけを倒すタイプもいる。当然、前者のほうが成長する。
耐ピヨリ性…ダメージを連続で受けたときのピヨピヨになりやすさ。もちろん、耐久性が高い方が優れているが、とくにピヨピヨになりやすいのがダルシムとバルログ。明らかにピヨリやすいので、ユーザーの方は押されているとき無理しないように。
大パチン…某ゲーム雑誌で「大パンチ」が誤植でこうなっていた。この言葉の響きが非常におもしろかったため、何だか知らないが大流行し、意味もなく言葉の順番を変えては笑う対戦野郎が続出した。(例)ストIIダッシュ→ストダッシュII、跳び蹴り→とりげび、ケロケロケロッピ→ロケロケピッケロなど…。
ダウン技…当たると敵を転ばせることのできる技。一番使える基本技なので、持ちキャラのダウン技ぐらいは極めておきたい。一番多いのはE.本田。出足払いと払い蹴り(弱中強すべて！)の４種類もある。
高木主将…ヤングジ○ンプに連載中の空手部マンガの主人公高木主将が、バイソンのキャライラストの髪型モデルとみた。
高め…跳び技をキャラの肩のあたりより上に当てるとき「高めに当てる」という。高めだと着地後に連続して技が入らない。それに対して「低め」だと、攻撃を入れた後着地すると同時に足払いなどを出せば連続で入る。
ダブルＫＯ…相打ちで両者戦闘不能になる(死ぬわけではない)こと。『ストII』のときはこれを利用して点かせぎができた。
ダブルダメージ…ソニックブームと中足払いなどをほぼ同時に敵に当てるなど、２つの技を同時に当てること。ピヨピヨになる確率が高い。
ダブルニー固め…ベガで、ダブルニープレス→しゃがみ中パンチ→立ち中キック→ダブルニープレス…と永久に攻撃を続けて、無敵の返し技を持たないキャラをカタめること。簡単で強いお子様用の技。MD版ではやりにくく調整されている。
ため技…昇龍拳などの特殊操作技に対して、ソニックやローリングなどをため技と呼ぶ。方向キーを逆に入れたまま返し技を出したりしなければならないので、苦手とする人も多い。
ちくアッパー…弱足払いを出している最中に弱と強キックを同時に押しすることで、弱足払いの引っ込むモーションがキャンセルされて連続でアッパーが入る現象。業務用ではすべてできるが、家庭用ではなんとMD版でしかできない。このためにMDを買う人がいるとも予測される気持ちのいい特殊技。リュウ／ケンとガイルでできる。
ちく投げ…弱足払いを当てて固めてから投げる。初歩のハメ技。「ちく」とはリュウ／ケンの弱足払いのこと。見ててみっともない。
チャージ…ためること。充電などと同じ表現になった。
着地〜…特殊操作技（昇龍拳など）をジャンプの着地寸前に操作することにより、着地と同時に必殺技がでる。空中でダメージをくらったときなどによくやる。ため技でもできる。
通信台…１つの業務用基盤を２台の筐体にふりわけて、１台ずつに人間が座って対戦する対戦システム。ゆったり座れるし、対戦相手に声をかけなくても乱入できるため、全国的に流行して設置された。しかし、人間的触れ合いが少なく、相手が見えないために卑怯なハメ技や待ちなどをやりやすい状況になる。そのため嫌いなプレイヤーも多い。
つまんねー…カッコいい技や、見ている人が楽しいような″魅せるプレイ″をやらず、ただ単に勝つことだけを考えて強い技ばかりで攻めたり、待ったりする相手に対していう言葉。これを言われたらよく考えてみた方がいい。
次は本気でやるよ…一般に、このセリフはただの負け惜しみとされるが、対戦野郎の場合、負け惜しみであることは少なく、本当に闘い方が変わってくる。それだけに負けるとショック。
デタラメ…足払いや必殺技などを何も考えずにでたらめに出す。自分が考えないのだから、敵もまったく読めない。これが対戦の奥義のひとつである。
電撃…ブランカの必殺技の正式名。しかし、地域によっては電気とか感電などとも呼ばれ、人々を惑わせている。
東京ザンギ専門学校…埼玉の所沢あたりにあるらしく、校長先生もいる。略して「東ザン専」と呼ばれる。
跳び越し投げ…ジャンプで敵を跳び越え、それを投げにきた敵を着地と同時に背中を向けたまま投げてしまう技。敵の背中をとると、ジャンプしている側の方が投げが強いという『ストII』のルールを利用した技。誰でもできるが、バルログでやるとあまりにも強すぎて非難される。また、返し方を知らない初心者にやるのはマナー違反である。
友達をなくす…たかがゲームとはいえ、卑怯な技ばかりやったり、まったく手加減せず友達をボコボコにしたりすると、いずれは仲が悪くなってしまう。人間関係は大事にすべきだ。
ドローゲーム…体力がお互いまったく同じでタイムオーバーになると、ドローとなりなかったことにされる。わざと狙って一試合多く遊ぶのも業務用ではひとつの手。

な行

投げ返し…投げられそうなときに、投げの操作を入れて逆にこちらが投げ勝つこと。おもにハメられそうなときや、起き上がりに技を出されているときにやる。投げのボタンを連打するタイプとタイミングよくボタンを押すタイプの人がいる。どちらがいいかこの場ではいえない。





投げハメ…ガードさせて固めてから投げる。超邪道技。〝投げ返しがあるからハメではない〟などという人もいるが、あらかじめ投げ返すつもり（＝ハメにくるであろうつもり）でないと投げ返せないし、明らかにハメる側の方が勝つ確率が高いので、やっぱり卑怯な技である。それに頭を使わないので、見ててみっともなく、やられた人間にはこれほど頭にくる技はない。〝ガードさせてから投げるのはハメではない〟という人間は、自分が使いたいからそう言ってるだけで、多くの場合他人にやられると怒り出す。『ストII』で最も顕著な卑怯技。

なんだそりゃ…非常につまらない技で殺されたりしたときにいう。間違ってもほめ言葉ではない。

逃げる…体力で勝っていて、残り時間が少ないときに敵から逃げ続けること。こうなると勝ち目はない。男らしくない技。

は行

バグる…突然暴走したり、キャラクターが消えたままになったりする現象。

波動昇龍…波動拳の硬直時間中に昇龍拳の操作をし、硬直が解けた瞬間に出す。かなり強い布陣。

波動旋風脚…あるアニメの中に出てきた技。まぎらわしい。

波動隆…強力なリュウの波動拳ばかり撃つプレイヤー。強い上にスキが少ないのでイヤがられる。

100円拾い…本田の出足払い。あたかもそう見える。

ヒョーバル…バルセロナとイズナばかりやるバルログ。

ピヨピヨ…一定時間内に連続で技を受けると倒れ、少しの間操作不能になる。頭のまわりにヒヨコがまわる場合と、星がまわる場合の２種類の付加映像効果があるが、ヒヨコの方が長い。

ピンチ…ヤバい状況。デカい声で「ピ～ンチ！」などと騒いでもまったく状況は変わらないが、ギャラリーは喜ぶ。

ピンポンパン…３段攻撃のこと。特にブランカの跳び強パンチ→中チョップ→強足払い３段のことを指す。あるパソコン誌が作って流行させた言葉。

フィニッシュブロー投げ…体力がわずかしか残ってない状態で敵がピヨったとき、投げで勝負を決めてしまうこと。最後ぐらいはカッコよく決めてほしいのに、あまりにも勝つためだけにやってるという感じがするので、非常にしらける。

ぶーん…本田のスモウプレスのこと。飛行機ごっこしているように見えるため（アラレちゃんのように）。

フェイント（ツ）…なにかをやると見せかけて実は他の技をやる、または何もしない、といった相手をだます技。敵の動きに反応していくのが対戦だから、人間の脳を持っているなら引っかかる。しかし相手をまったく見ずに、自分の技のことばかり考えていると引っかからない。また、場数を踏んでいると初歩的なフェイントには反応しなくなる。複数形はフェインツ。

複数形…語尾がトの言葉はすべて複数形になり、「サガッツ」「ソバッツ」「ジャスツミーツ」などと表現される。また、語尾がドの言葉は複数形だと「ズ」になり、「ヘッズバッズ」などに変化する。

フリープレイ…業務用基盤の設定の中にあるお金を入れなくてもプレイができるモード。家庭用は当然、フリープレイ。

本当なら…納得のいかないときによく出てくる言葉。本当もウソもない。

ま行

～マスター…あるキャラクターを徹底的に極めている人間のこと。ザンギマスターやヨガマスターなどと呼ばれる。

待ち…必殺技などを出す用意をしながら、ジッと敵のスキができるのを待つ闘い方。一般に待てば勝てるというのは、キャラ勝ちしてること。例えばガイルでザンギ相手に待つと、ザンギはまず勝てない。「ハメは卑怯だ」などといいながら待つ人間は多い。「待ち」は「ハメ」よりも卑怯ともいえる。「ハメ」は近づいてきてくれるだけ、まだマシなのである。

マナー…〝ルールよりマナー〟という言葉通り、スポーツや対戦で一番大事なのはマナー。マナーとは、簡単にいえば人に迷惑をかけないことや、礼儀。知らない人と対戦するのだから、礼儀を欠くとヒドいことになる。

マ○オベガ…ベガの赤と緑は、あの有名なマ○オとル○ージの組み合わせである。緑はル○ージベガと呼ばれる。

水野美紀…SFCの『ストII』のCMイメージキャラ。

めくり…「敵の裏側をとる」という意味。「背中蹴り」のことを「めくり蹴り」という。某ゲーム誌が作った言葉。

や行

やめろ～…ピヨったときなど、とんでもない大ダメージ連続技をやられそうなときに叫ぶと、失敗してくれる確率が上がる。

やめろよ…サイコ投げなど、単純で強いハメ技や固め技をやられたときにかける言葉。なかなか説得力がある。

読み…対戦はこれが大事。相手の心理を読むべし。

ら行

連打技…一発入ると、離れるまで連続で入り続ける技。リュウ／ケンの弱足払いや、ダルシムのスラストキックなど。基本技でないと連打技とはいわない。

６Ｂパッド…MD２に標準でついてくる。もちろんこれは『ストIIダッシュプラス』発売を見越してのものだろう。

わ行

ワールド…敵を転ばせたときや投げたとき、起き上がりに接近して技を重ねるとみせかけ、敵がガードしているところを何もせず一瞬待ち、その後投げてしまうフェイント技の極限。一瞬時間が止まったように感じるため、「ザ・ワールド」とも呼ばれる（ジョ○ョだよ）。

わかってても返せない…固め技やハメ技などもその部類に入る。

ヲ行

ヲタク…オタクの正式名称。ゲームセンターにいっぱいいる。なったら最後、二度と社会に適応できない。本当の意味がかなり誤解されている言葉。



ストリートファイターII ダッシュプラス はみだし読者コーナー!!

どうだったかな？　今回の「ストリートファイターII ダッシュプラス徹底攻略BOOK」は。一緒に付いてる「テクニックマスタースクリーン」もぜひ活用して、君も“ストII マスター”になってほしい。おしまいは読者の声とイラストの紹介だ！

聞け！ストIIファンの心の叫びを!!

イチ押し

『ストリートファイターII ダッシュプラス』の発売も、もう目前！　『ストII』ファンの期待度も、爆発寸前といったところだよね。そんなファンの声を、最後にちょっと紹介しよう。

「画面を見たとき、感動しました！」というのは沖縄県の金城高志くん。ぼくもあの画面がカプコンから送られてきたときは、涙が出そうだったもんな。

「ストII ダッシュプラスの記事を、もっと載せてほしい」という声は、福井県の野村鉄也くん、京都府の一谷一清くんなど、たくさんの人からもらいました。頑張っておもしろい記事を作るからね。

「ストII 情報待ってました。ストII コミックもつくって！」というのは岡山県の高見雅人くん。それ、いいかもしれない！

「㊏メガドラ主催で、ストII ダッシュプラスでの大会をやってほしい！」との声も熊本県の大園一隆くん、岩手県の伊藤重史くん、茨城県の鈴木直道くんをはじめ、本当に多くの人から寄せられたぞ！

「ストII ダッシュプラスでタイムアタックをやってくれ」というのは北海道の北山真司くん。具体案を送ってくれよな。

「ストII の付録を作って！」と書いた福岡県の浅田省吾くん。今回の付録で納得してくれたかな？　次回はもっとスゴイ攻略を用意してるぞ。期待してくれ!!



⬆神奈川県相模原市の橋本将徳くん。また載せてしまった。今回のダッシュカラーのリュウは、ホントにいいぞ！　男前で強そうだからな。ちょっと生意気そうだが、きっと若い頃のリュウなんだろう。



➡な、なんだ、このダルシムは？　東京都練馬区のきつねさん、ちょっと妖しすぎるぞ。察するに、この夏休みは海にいけなかったな。そういうぼくもだけど…。



⬆大阪府高槻市のマキくんのイラスト。マジックの色は元気があっていいけど、もうちょっと丁寧なほうが個人的には好みだ！　雨が多かったのでにじんじゃったのは残念。



⬆大笑いできるブランカのイラストを送ってくれたのは、埼玉県浦和市の遊び人の新井くん。同じ住所でやっぱりブランカを送ってくれたのは弟くん➡？



⬆埼玉県浦和市のおこさまセットくんのイラスト。



STREET FIGHTER II' PLUS

㊖PCエンジン10月号増刊
勝メガドライブ
Vol.8付録①

■発行人/井川　浩　■編集人/中西　千明
■編集長/木村　茂　■発行所/角川書店
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3

1993年10月10日発行 第5巻第16号通巻66号